WINDOWS 10

5 Seiten Tipps: Konfiguration & Tuning

# PC Games MAGAZIN

Wissen, was ge

Auf 12 Seiten: Deutschlandexklusive Infos & Sneak-Peek-Eindrücke von PC-Games-Lesern

# ANNO 2205

Wir haben Blue Bytes Strategieknaller drei Stunden gespielt: Arktis-Zone, Kampfsystem und alle Neuerungen ausführlich erklärt!

## DER STEINIGE WEG ZUM SPIEL-DESIGNER

Report: So schwer ist es, im Spiele-Entwicklungsland Deutschland Karriere zu machen!

## DIVINITY: ORIGINAL SIN 2

Mit bewährtem Kickstarter-Finanzierungsmodell, frischen Ideen und mutigem Vier-Spieler-Koop-Modus

## PES 2016

Im Test: Wir verraten, warum Konamis Fußball-Simulation FIFA diesmal im Regen stehen lässt!

# TOTAL WAR WARHAMMER

So spielen sich die gewaltigen Schlachten des lizenzstarken Fantasy-Strategie-Spektakels!

PC GAMES GIBT'S AUCH ALS PC GAMES EXTENDED MIT 2 DVDS UND TOP-VOLLVERSION!

AUSGABE 278
10/15 | € 3,99
www.pcgames.de

Österreich € 4,50;
Schweiz sfr 7,00;
Luxemburg € 4,80

10
4 196213 403991

EDITORIAL

# Die nächste Eiszeit kann gerne kommen!

Wolfgang Fischer, Chefredakteur

Auch wenn so mancher Sonnenanbeter das nicht verstehen kann: Als Spieler freut man sich vor allem auf die kälteren Monate des Jahres. Denn zu dieser Zeit erscheinen traditionell (und auch völlig nachvollziehbar) die meisten und in der Regel auch die besten Spiele des Jahres. In diesem Jahr übertreiben es die Hersteller fast ein wenig: Mit *Fallout 4, Star Wars: Battlefront, Call of Duty: Black Ops 3, Assassin's Creed: Syndicate* und *Anno 2205*, um nur ein paar zu nennen, erscheinen zwischen Ende Oktober und Ende November absurd viele Blockbuster. Und keiner davon ist mal schnell übers Wochenende durchgespielt, im Gegenteil: All diese Titel sind Dauerbrenner und werden Durchschnittsspieler über Wochen oder gar Monate beschäftigen.

Im Fall von *Anno 2205* können wir euch sogar garantieren, dass es sich lohnt, auf den Strategietitel zu warten. Wir haben die Entwickler besucht und weltexklusiv [Anmerkung der Chefredaktion: Na ja, nicht ganz weltexklusiv. Ein paar Belgier waren parallel zu uns auch dort!] eine sehr weit fortgeschrittene Fassung spielen dürfen. Wer nach unserer acht Seiten starken Titelstory, in der wir alle Facetten von *Anno 2205* ausführlich vorstellen (darunter auch Arktis-Zone und Kämpfe!), noch nicht überzeugt ist, der blättert danach einfach weiter auf Seite 20. Dort findet ihr die ungeschminkten Aussagen von vier PC-Games-Lesern zum Spiel. Wir hatten die Jungs in Zusammenarbeit mit Blue Byte und Ubisoft eingeladen, um die gleiche Version wie wir zu spielen.

Abgesehen von der Titelstory steht die aktuelle Ausgabe aber ganz klar im Zeichen der Tests. Hier findet ihr jede Menge interessante Titel, mit denen man sich problemlos die Zeit bis zum Erscheinen der Megablockbuster vertreiben kann. Unser über 30 Seiten starker Testbereich enthält Titel wie *Grand Ages: Medieval, Shadowrun: Hong Kong,* das Horrorabenteuer *Soma, Pro Evolution Soccer 2016, Mad Max* und *Metal Gear Solid 5*, um nur ein paar zu nennen. Zum letztgenannten Titel findet ihr in der Extended-Ausgabe übrigens ein sieben Seiten umfassendes Special, das euch den Einstieg in diese sehr konsolennahe Serie deutlich erleichtern wird. Nicht weniger interessant und im Magazinteil ab Seite 80 zu finden: der dritte und letzte Teil unserer Reihe „Verloren, aber nicht vergessen", der sich mit verschollenen Spielen beschäftigt.

So, und jetzt viel Spaß mit dieser topaktuellen, spannenden Ausgabe eures Lieblings-PC-Spiele-Magazins!

**Wolfgang und das PC-Games-Team**

# ... und das ist auf den DVDs:

VOLLVERSION auf DVD

## RISE OF VENICE

In unserer Vollversion *Rise of Venice* erlebt ihr die Blütezeit Venedigs als Handelsmetropole der Renaissance. Egal ob ihr die spannende Kampagne, ein Freies Spiel oder eine Mehrspielerpartie bestreitet, die komplexe Wirtschaftssimulation von Kalypso unterhält euch bestens, erfordert strategisches Geschick und gewieftes Handeln.

### INSTALLATION/AKTIVIERUNG/MEHRSPIELERMODUS

Für Installation, Aktivierung und Spielstart benötigt ihr eine Online-Verbindung. Installiert das Spiel von unserer Heft-DVD und folgt den Anweisungen im Setup. Anschließend müsst ihr den Produkt-Key eingeben, um das Spiel im Kalypso-Launcher zu aktivieren. Falls ihr noch keinen Account bei Kalypso besitzt, könnt ihr das im Rahmen der Installation nachholen. Nach der Aktivierung lädt *Rise of Venice* noch zwei Updates herunter, mit denen ihr die Vollversion auf den aktuellsten Stand bringt. Befolgt dazu einfach die Anweisungen im Kalypso-Launcher. Bei Spielstart will sich *Rise of Venice* zwar mit dem Kalypso-Server verbinden, ihr könnt dabei aber auch auf „Abbrechen" klicken. Kampagne und Freies Spiel sind auch offline verfügbar.

### SYSTEMVORAUSSETZUNGEN

**Mindestens:** Windows Vista/7/8, Core 2 Duo E4300/Athlon 64 X2 5200+, 2 GB RAM, Geforce 8800GT/Radeon HD 6570, 3 GB Festplattenspeicher, Online-Verbindung

*Rise of Venice* lässt euch eine spannende Karriere als venezianischer Händler in der Renaissance erleben.

## FAKTEN ZUM SPIEL:

- Komplexe Wirtschaftssimulation
- 22 handelbare Waren
- 25 Hafenstädte
- Detaillierte Weltkarte
- Adria, Afrika und Orient als Setting
- 9 historische Schiffstypen
- Taktische Seeschlachten
- Spannende Entermanöver
- Umfangreiche Kampagne
- Konfigurierbares Endlosspiel
- Mehrspielermodus für vier Spieler, wahlweise im LAN oder Internet spielbar
- Stimmungsvoller Soundtrack
- Dynamisches Preissystem mit umfangreicher Warenproduktion
- Automatische Handelsrouten
- Politischer Aufstieg möglich
- Zeitbeschleunigung einstellbar
- Motivierendes Rangsystem
- Moderate Hardwareanforderung

## INHALT DER 1. DVD

### VOLLVERSION
- Rise of Venice

### TOOLS
- 7-Zip (v.9.2.0)
- Adobe Reader (v.10.0.1)
- VLC Media Player (v.2.1.5)

### VIDEOS (SPECIAL)
- Ashes of the Singularity
- Mad Max – Eine würdige Adaption?
- Risen 3: Grafikvergleich PS4 vs. PC
- Vollversion: Rise of Venice

### VIDEO (TRAILER)
- Games TV 24

### VIDEOS (TEST)
- Act of Aggression
- Dragon Age: Inquisition – Der Abstieg
- Dragon Age: Inquisition – Eindringling
- Gauntlet: Slayer Edition
- Mad Max
- Satellite Reign
- Zombi

### VIDEOS (VORSCHAU)
- Layers of Fear: Horrorspiel im Early-Access-Check
- Superhot
- The Flock
- Unreal Tournament

## INHALT DER 2. DVD

### DEMO
- Crookz: The Big Heist

### TOOLS
- 7-Zip (v.9.2.0)
- Adobe Reader (v.10.0.1)
- VLC Media Player (v.2.1.5)

### VIDEOS (SPECIAL)
- Die Indie-Geheimtipps der Gamescom
- Die Mafia-Saga
- Interview mit GoG-Entwicklern
- Mafia 3 – Die Sorgen der Fans
- Mod-Special: Skyrim – Enderal
- Star Citizen – Das neue Social-Modul

### VIDEOS (TEST)
- Grand Ages: Medieval
- Toy Soldiers
- Trine 3

### VIDEOS (TRAILER)
- Act of Aggression
- Assassin's Creed: Syndicate – London Horizon
- Atlas Reactor
- Armored Warfare
- Call of Duty: Black Ops 3
- Cities: Skylines – After Dark
- Dishonored: Definitive Edition
- Fallout-4-S.P.E.C.I.A.L.-Filmreihe – Strength
- Games TV 24
- Gigantic
- Kathy Rain
- Mad Max
- Master of Orion: Developer Diaries #1
- Master of Orion: Developer Diaries #2
- Minecon
- Might & Magic: Heroes 7
- Nobunaga's Ambition: Sphere of Influence
- Star Wars: Galaxy of Heroes
- The Escapists: The Walking Dead „Woodbury level reveal"
- Tom Clancy's Rainbow Six: Siege – The Art of Siege
- Total War: Warhammer – High King Thorgrim Grudgebearer
- Total War: Warhammer – Dwarven Axe & Hammer Units

* Eure persönliche Seriennummer für die Installation unserer DVD-Vollversion *Rise of Venice* erhaltet ihr, indem ihr den Code von der Codekarte (S. 50/51, nur in der Extended-Fassung der PC Games) auf dieser Website eingebt: www.pcgames.de/codes. Bei Fragen wendet euch bitte an redaktion@pcgames.de.

# INHALT 10/15

Erstmals konnten wir Blue Bytes Aufbauspiel der Zukunft zusammen mit vier Lesern mehrere Stunden lang spielen. Unsere gesammelten Eindrücke lest ihr in der zwölfseitigen Titelstory.

ANNO 2205 12

## AKTUELL


Anno 2205 12

Assassin's Creed: Syndicate 24

Divinity: Original Sin 2 30

Dragon's Dogma: Dark Arisen 36

Enderal: Die Trümmer der Ordnung 34

Fallout 4 36

Headlander 36

Hob 37

Lawbreakers 38

Motive Studios 36

Ori Definite Edition 38

Terminliste 40

Total War: Warhammer 26

Umbrella Corps 38


## TEST


Act of Aggression 48

Dragon Age: Inquisition – Eindringling (DLC) 79

Einkaufsführer: Top-PC-Spiele, empfohlen von der Redaktion 76

Evoland 2 46

Grand Ages: Medieval 70

Mad Max 42

Metal Gear Solid 5: The Phantom Pain 54

PES 2016 58

Pillars of Eternity: The White March – Part 1 79

Satellite Reign 60

Shadowrun: Hong Kong 64

Soma 74

Stasis 52

Trine 3 66


## MAGAZIN


Rossis Rumpelkammer 92

Special: Der steinige Weg zum Game-Designer 88

Special: Verloren, aber nicht vergessen, Teil 3 – Eingestellte Spiele und Genres 80

Vor zehn Jahren 96


## SERVICE


Editorial 3

PC Games im Oktober 112

Team-Tagebuch 10

Team-Vorstellung 8

Vollversion: Rise of Venice 4

Vorschau und Impressum 114

METAL GEAR SOLID 5: THE PHANTOM PAIN 54

ACT OF AGGRESSION 48

Wie gut die Umsetzung vom Film zum Spiel rund um den postapokalyptischen Wüstenhelden funktioniert, lest ihr im ausführlichen Test.

MAD MAX 42


## HARDWARE


Einkaufsführer: Hardware 108

Wir stellen euch Spiele-PC-Konfigurationen für die neuesten Titel vor.

Hardware-News 100

Praxis: Konfigurationstipps für Windows 10 102


## EXTENDED


Hardware-Special: Geforce GTX 950 im Test 125

Hardware-Special: Was kann Direct X 12? 128

Special: Metal Gear Solid im Serienrückblick 118

Tipps: Rise of Venice (Vollversion) 116

# DIE REDAKTION VON PC GAMES

Die Stammredaktion von PC Games stellt sich vor: Was bewegte das Team in diesem Monat?

**Peter Bathge**
Redakteur

**Spielt gerade:**
*Metall Zahnrad Fest 5: Der Phantomschmerz*.
**Hat die XCOM-2-Terminverschiebung akzeptiert:**
Im November kommen eh viel zu viele Spiele.
**Ist beruhigt:**
dass *Anno 2205* offenbar doch ein richtiges *Anno* wird, trotz dramatisch klingender Änderungen.
**Durfte schon mal:**
Hand anlegen an *Need for Speed*, *Star Wars: Battlefront* und *Deus Ex: Mankind Divided*. Was er davon hält, lest ihr in der nächsten Ausgabe.

**Marc Brehme**
Redakteur

**Fiebert:**
wie gefühlt 99 % der Redaktion dem Release von *Fallout 4* entgegen und beantragt schon mal ein Sabbattical, um es auch in Ruhe komplett durchspielen zu können.
**Spielt:**
*FIFA 16, PES 2016, Metal Gear Solid 5: The Phantom Pain, Stasis, Until Dawn* (PS4), *Mad Max* (PS4), *Knights of the Old Republic* (Android).
**Freut sich:**
über den Herbst. Endlich kühler, Rasenmäh-Pause – und wieder Lebkuchen!

**Wolfgang Fischer**
Chefredakteur

**Wurde:**
in den vergangenen Wochen auf die schmerzliche Art mit seinem fortgeschrittenen Alter konfrontiert. Vielleicht ist Tennis doch eher was für Teenager ohne Gewichtsprobleme und Plattfüße.
**Kämpft:**
wie schon im letzten Jahr mit ganzen Wurm-Armeen, die sein Eigenheim belagern.
**Zuletzt gespielt:**
*Grand Ages: Medieval, Mad Max, Shadowrun: Hong Kong, Until Dawn* (PS4), *Lara Croft Go* (iOS)

**Sascha Lohmüller**
Redakteur

**Spielt:**
*Rocket League, Mad Max, PES 2016, NHL 16, Tomb Raider*
**Stellte sich:**
jüngst auch noch eine Xbox One in den heimischen Konsolenschrank. Schließlich wollen das neue *Halo* und *Gears* bald gespielt werden.
**Verleiht den Preis:**
für die belustigendste Presse-Post des Monats an die Macher von *Wastelander Panda* – einer Endzeit-Serie mit einer Gruppe humanoider Pandas. PANDAS!

**Rainer Rosshirt**
Leiter Kundenzufriedenheit

**Freut sich:**
Auf das (hoffentlich) baldige Erscheinen der dritten Staffel von Telltales *The Walking Dead* und daddelt bis dahin die Vorgänger.
**Wundert sich:**
Weil er das Genre der klassischen Adventures eigentlich schon für tot hielt, es aber bei ihm mit *TWD* fröhliche Urständ feiert.
**Ärgert sich:**
Weil es von diesen Spielen keine schönen Schachteln gibt, die er in sein „Regal der Untoten", mit den BDs der Serie und den Comics stellen kann.

**Matti Sandqvist**
Redakteur

**Ist demnächst viel auf Achse:**
Neben einer Reise über den großen Teich (dazu mehr in der nächsten Ausgabe) geht es auch zu einer Familienfeier nach Finnland.
**Fragt sich:**
Was man aus Deutschland der finnischen Nichte zur Taufe schenken sollte. Bratwürste und Bier sind wohl eher unpassend.
**Spielt zurzeit:**
*Grand Ages: Medieval, Faster Than Light* (iOS) und *Destiny* (PS4)

**Felix Schütz**
Redakteur

**Genießt die Zeit:**
Mit seinem kleinen Sohn, der ihn jeden Tag aufs Neue begeistert (und dafür auch gern mal die Nächte anderweitig nutzt).
**Zuletzt durchgespielt:**
*Evoland 2, Act of Aggression, Stasis, Shadowrun: Hong Kong, Knights of the Old Republic* (Android), *Framed* (Android). Dazu täglich ein paar Runden *Heroes of the Storm*. Muss sein.
**Kochte erfolgreich:**
Sein erstes Pulled Pork. 26 Stunden für ein Sandwich? Lohnt sich!

**Stefan Weiß**
Redakteur

**Hat beim Kurzurlaub:**
in Berlin erfolgreich an der Duck-Face-Challenge teilgenommen.
**Beschäftigt sich privat:**
am PC weiterhin mit *Satellite Reign, Kingdoms of Amalur: Reckoning, Anno 2070, Enderal: Die Trümmer der Ordnung* (Alpha), *Metal Gear Solid 5: The Phantom Pain*
**Hofft darauf:**
dass sich die europäischen Länder vor dem Einbruch der Kälteperiode endlich auf eine vernünftige Flüchtlingsverteilung einigen.

Foto: Florian Stangl

# DAS PC-GAMES-TEAM-TAGEBUCH

Das Leben unserer Redakteure besteht nicht nur aus Schreiben und Spielen. Was wir diesen Monat alles erlebt haben, erfahrt ihr auf dieser Seite.

## Ausflug nach Flandern

Unser Rollenspiel-Guru und Internet-Experte Matthias Dammes hatte die Ehre, die Macher von Divinity: Original Sin, die Larian Studios in Gent, zu besuchen. Neben einer ausführlichen Vorschau zum heiss erwarteten Nachfolger brachte er auch wunderschöne Fotos aus der malerischen Grossstadt mit. Da fragen wir uns natürlich, ob es sich am Ende um eine Geschäfts- oder Urlaubsreise handelte! Spass beiseite: Wer sich nur im Geringsten für Rollenspiele alter Art interessiert, sollte sich die Vorschau ab Seite 30 zu Gemüte führen.

Matthias und Larian-Chef Swen Vincke

## Archivar Pottkämper

Dass es sich bei unserem Magazin um ein Kulturgut allerhöchsten Ranges handelt, davon sind wir in unserem Grössenwahn schon seit Jahrzehnten überzeugt. Womit wir aber nicht gerechnet haben: Anscheinend gibt es auch andere ~~wahnsinnige~~ Menschen, die so denken. So erfuhren wir beim Besuch bei Blue Byte, dass Studioleiter Thomas Pottkämper seit fast 20 Jahren jede unserer Ausgaben in seinem Büro sammelt. Warum die Ausgaben nicht bei ihm zu Hause gelagert werden? Ganz einfach: Es sind zu viele!

Studioleiter bei Blue Byte: Thomas Pottkämper

# ANNO 2205

Von: Stefan Weiß

Nach kurzen Spielhäppchen auf der E3 und der Gamescom hatten wir jetzt endlich Gelegenheit, uns zusammen mit vier Lesern mehrere Stunden lang mit den Neuerungen im Aufbauspiel des Mainzer Studios Blue Byte zu beschäftigen.

**Die Arktis**
Welche Besonderheiten gelten in der Kälte der Polarregion? **Seite 16**

**Sneak Peek**
Vier PC-Games-Leser nehmen das neue *Anno* genau unter die Lupe. **Seite 20**

**Die Krisengebiete**
Das bietet das Militär- und Kampfsystem in *Anno 2205*. **Seite 18**

**Session-Gameplay**
So spielen sich die ersten Stunden in Blue Bytes Aufbauspiel. **Seite 14**

**Transferrouten bis zum Mond**
Wir erklären euch Details zum neuen Handelssystem im Spiel. **Seite 17**

**Ressourcengewinnung**
Die Menge an Rohstoffen in den dafür vorgesehenen Lagerstätten ist diesmal nicht begrenzt. Dafür verschlingen sie reichlich Energie und fordern zusätzlich Logistikkosten.

Im Vergleich zum eher düsteren Vorgänger wirkt *Anno 2205* wieder deutlich heller und freundlicher.

Von wegen sorgenfreie Zukunft: Unsere Wissenschaftler in der Arktis dürsten nach Vita-Drinks und frieren sich den Hintern ab, die Administratoren der gemäßigten Zone pochen vehement auf die Lieferung ihrer Neuroimplantate. Der Logistik-Baum brennt, finanzielle Bilanzen, Energiehaushalt sowie verfügbare Arbeitsplätze fordern unsere ganze Aufmerksamkeit und zu allem Überfluss wollen wir auch noch diverse Krisengebiete militärisch befrieden und dabei seltene Rohstoffe einsacken. Willkommen im unterhaltsamen Konzernleitungs-Alltag von *Anno 2205*.

**Wähle deine Zone**

In Blue Bytes neuer Zukunftsvision unseres Planeten sind die aus *Anno 2070* bekannten Fraktionen der Ecos, Tycoons und Techs Geschichte. Die Geschicke der Welt lenken vielmehr die „Big Five", fünf mächtige Konzerne. Als Spieler repräsentieren wir eine neue, sechste Firma, die zunächst die kleinste und unscheinbarste Rolle im Konzernbund innehat. Im Startmenü denken wir uns dazu einen Namen aus, wählen ein passendes Logo, fertig ist die Firmengründung.

Statt einer festen Modi-Aufteilung in Freies Spiel, Kampagne und Einzelmissionen beschäftigen wir uns in *Anno 2205* mit einer globalen Strategiekarte. Das übergeordnete Spielziel ist die erfolgreiche Besiedelung des Mondes, was für ein Wettrennen der Konzerne sorgt und damit den Spielverlauf bestimmt. Darin eingebettet sind Kampagnenmissionen und Endlosspielelemente, die wir ganz nach eigenem Gutdünken, Lust und Laune absolvieren dürfen. Weniger Vorgaben, dafür mehr Freiheit und Optionalität, um jeden *Anno*-Spielertyp seinen eigenen Stil ausleben zu lassen, das ist erklärtes Ziel der Entwickler.

**Drei mal drei Regionskarten**

Bei Spielstart steht uns zunächst nur die milde, gemäßigte Klimazone auf der Erde zur Verfügung. Zugang zu den Regionen Arktis und Mond schalten wir erst im weiteren Verlauf frei. Jedes dieser Spielgebiete enthält drei große und unterschiedlich designte Landmassen, die wir für *Anno*-typische Besiedelung, Rohstoffabbau und Warenproduktion nutzen. Diese von Blue Byte als Sessions bezeichneten Levelkarten bleiben während des gesamten Spielablaufs bestehen. Damit entfällt der bisher typische, sich stets wiederholende Prozess, eine Siedlung immer wieder ganz von vorn aufbauen zu müssen.

In jeder der drei Spielzonen müssen wir uns für ein Session-Gebiet entscheiden, in dem wir loslegen wollen. Die übrigen beiden Sessions einer Zone übernimmt dann die KI der konkurrierenden Konzerne. Eine direkte Konfrontation wie bisher gibt's allerdings nicht. Jedoch sorgt der Spielfortschritt mit anspruchsvolleren Zivilisationsstufen und den damit steigenden Bedürfnissen eurer Bewohner dafür, dass ihr euch auch die von der KI kontrollierten Sessions schließlich unter den Nagel reißen könnt.

Fans schöner Screenshots hüpfen vor Freude im Dreieck: In *Anno 2205* könnt ihr die Tageszeit beliebig einstellen. Spielerisch wirkt sich das allerdings nicht aus.

Große Gaskraftwerkanlagen liefern euch die nötigen Energiemengen in der Arktis.

## Modulare Verstärkung

Mithilfe von Modulen lassen sich bestehende Produktionsstätten optimieren. Diese Upgrades verschlingen mitunter aber auch viel Bauplatz. Ein bisschen fies ist das schon, da ihr vorab nicht wisst, welche Größe ein Modul hat. Da kommt uns die neue Verschiebe-Option für Gebäude gerade recht.

In der zweiten Zivilisationsstufe errichten wir in der gemäßigten Zone Baubot-Fabriken, die wunderbar detailliert und animiert sind.

Wie genau das funktioniert, ließ sich beim Anspiel-Event noch nicht ausprobieren. Fest steht jedoch, dass mit zunehmender Erfahrung euer Konzernlevel steigt, wodurch zusätzliche Elemente freigeschaltet werden, die euch im weiteren Spielverlauf helfen. So konnten wir beispielsweise im Profilmenü unseres Konzerns die Schaltfläche „Unlock Tree" entdecken, was auf den Zugewinn bestimmter Boni hinweist. Ähnlich verhielt es sich ja schon in *Anno 2070*, das eine Fraktions-Karriereleiter aufwies.

Bevor wir uns für eines der drei Session-Gebiete auf der Erde in *Anno 2205* entscheiden, schauen wir uns deren Eigenschaften an. So stellen wir zum Beispiel abweichende Bauflächengrößen und unterschiedliche Verhältnisse von Berg- und Küstenabschnitten fest. Daraus resultiert letztlich, wie groß unsere Stadtkomplexe werden können und wie viele Bauplätze für Minen oder für Produktionsstätten am Meer zu erwarten sind. Außerdem enthält jede Session eigene Story- und Quest-Inhalte.

Im Spielgebiet angekommen, zeigt uns ein geskripteter Kamerarundflug unsere hübsch gestaltete neue Heimat. Beginnend mit dem zentralen Hafenlager auf einer kleinen Insel errichten wir mit wenigen Klicks unser Städtchen der ersten Zivilisationsstufe, den Arbeitern. Deren Bedürfnisse an Grundgütern wie Biopolymeren, Reis, Wasser und Information stillen wir im Nu. Der notwendige Straßenbau, um Infrastrukturen zu schaffen, geht in *Anno 2205* komfortabler von der Hand denn je. Schon bald fallen uns Neuerungen im Wirtschaftssystem auf, die für ein recht flottes Spieltempo sorgen.

### Logistik toppt Warenlager

Die Anhäufung von Warenlagern mit kreisförmigen Wirkungsbereichen und den daraus resultierenden stereotypen Bauplänen hat ein Ende gefunden. Rohstofflieferanten und weiterverarbeitende Betriebe kosten euch nach wie vor Material, Credits und Energie, aber auch Arbeitsplätze, welche die Einwohner stellen. Sobald ihr Produktionsgebäude errichtet habt, nehmen diese sofort volle Arbeitskapazität auf und der rechnerische Ertrag ist im schlanken Menü für das Zentrallager ablesbar. Damit entfallen sowohl der bislang behäbige, direkte Transport von Rohstoffen und Waren als auch die Anlaufzeit für effektive Produktion. Dafür schlagen sämtliche Produktionsgebäude jetzt mit Logistikkosten zu Buche. Euer Zentrallager generiert beispielsweise zu Beginn 100 dieser Logistikpunkte. Die sind recht schnell aufgebraucht, sobald ihr mit der Platzierung von Produktionsgebäuden beginnt. Damit die Warenherstellung nicht stagniert, errichtet ihr nun Transportgebäude, die für Logistiknachschub sorgen. Wie effektiv sich ein solches Gebäude auswirkt, erkennt ihr an einer blauen Einfärbung des angebundenen Straßennetzes. Je intensiver die Farbe ist, desto wirksamer ist der generierte Logistik-Effekt. Unsere Startsiedlung wächst indessen schnell heran, schon bald

Im Verlauf des Spiels entwickelt ihr die Raketenrampe weiter, um damit die Grundlage für den späteren Warentransfer zum Mond zu erschaffen.

Gebäude und Produktionsanlagen in der Arktis fallen zwar klein aus, sind aber hübsch designt. Wer nah heranzoomt, erkennt liebevolle Details, wie Hundeschlitten oder Hitzeflimmern bei Fabriken.

## DIE ARKTIS: UMDENKEN BEIM BAU!

**Jedes der drei Besiedelungsgebiete (gemäßigte Zone, Arktis und Mond) weist Besonderheiten auf. Was das für die Polarregion bedeutet, erfahrt ihr hier.**

Die wichtigste Änderung beim Siedeln in der Arktis bringt das neue Feature Wärme mit sich. Normalerweise sind *Anno*-Spieler es gewohnt, Wohn- und Produktionsgebiete voneinander getrennt aufzubauen. Doch in der Arktisregion gilt diese Regel nicht, das Gegenteil ist der Fall. Das liegt daran, dass eure dortigen Wohngebäude mit Wärme versorgt werden müssen. Diese liefern die Produktionsgebäude, sodass ihr in der Arktis Fabriken und Wohnbereiche eher kombiniert aufbaut. Gebäude, die über unzureichende Wärme verfügen, kennzeichnet das Spiel automatisch mit einem roten Thermometer-Icon, sodass ihr wisst, wo Einwohner frieren.

Das Knifflige dabei ist, dass ihr, ähnlich wie bei der Logistikfunktion, Wärme spendende Gebäude möglichst effektiv verteilen müsst. Sie besitzen auch nicht den für die Reihe typischen, kreisförmigen Wirkungsbereich. Beim Platzieren eines Produktionsgebäudes zeigt das Spiel anhand eingefärbter Straßen an, wie stark die Wärmewirkung ausfällt. In der von uns gespielten Version fühlte sich diese Art der Visualisierung aber noch verbesserungsfähig an, da sich nicht eindeutig erkennen ließ, ob angeschlossene Wohngebäude nun genügend Wärme erhielten oder nicht.

Eine weitere Besonderheit in der Arktis stellen die Produktionskosten für Waren dar. Dem durch die kalte Witterung bedingten Mehraufwand trägt *Anno 2205* spielerisch Rechnung. So fressen hier Rohstoff- und Fabrikanlagen deutlich mehr Energie und höhere Logistikwerte als in der milden, gemäßigten Zone, in der ihr das Spiel startet. Durch dieses Umdenken gestaltet sich der Aufbauteil in Eis und Schnee angenehm erfrischend und herausfordernd. Ein dickes Plus gibt es für die grafische Präsentation der Eisregion mit ihren tollen Schnee- und Wettereffekten – Blue Byte liefert hier ein fantastisches Ergebnis ab.

**Noch vermisst: Klare Sichtverhältnisse!**
Auch in der Arktis seid ihr auf Straßen angewiesen und müsst Rohstoffminen errichten. Die Silhouettenanzeige beim Bau und bei der Auswahl von Minenplätzen hob sich in der Anspielversion noch nicht überall gut genug vom Schnee ab. Auch der Effizienzbereich der Wärme war nur schwach sichtbar.

erscheinen die für *Anno* typischen Icons zum Wechsel in die nächste Zivilisationsstufe – den Administratoren – über unseren Häusern. Der automatische Stufenaufstieg ist übrigens nicht mehr standardmäßig aktiviert.

**Direkte Kommunikation möglich**

Bislang war es üblich, die jeweilige Spielkarte mit einem Schiff etappenweise aufzuklären, um beispielsweise KI-Händler oder Questgeber aufzuspüren. Das entfällt in *Anno 2205*. Ihr navigiert mit der Maus über das von Beginn an komplett aufgedeckte Spielgebiet und könnt so direkt auf zusätzlich auf der Minimap markierte NPCs und deren Funktionen zugreifen. Braucht man dann überhaupt noch ein Kommando-Schiff, das auch im neuen *Anno* in eurem Hafen dümpelt? Ja, braucht man! Zum einen gibt es verschiedene Quests, für die ihr das Schiffchen einsetzt, etwa, um Boten- und Lieferaufgaben zu lösen. Die waren beim Anspielen allerdings eher unspektakulär, wie schon in den Vorgängern. Als netter Zeitvertreib und leicht zu konsumierender Wirtschaftsbonus gehen sie aber in Ordnung.

Zum anderen schippert ihr mit eurem Kommando-Boot los, um neues Bauland in der Session zu erschließen. Das kann eine weitere Insel oder ein größerer Festlandabschnitt sein. Das dazu nötige Startgebäude ist das Vertriebszentrum. Die dafür nötigen Rohstoffe müsst ihr nicht eigenhändig auf das Schiff laden, sie müssen nur im Zentrallager vorrätig sein, das genügt. An einem neuen Besiedelungsabschnitt angekommen, platziert ihr am fest vorgegebenen Küstenpunkt das Vertriebszentrum, das einen eigenen Logistikvorrat für das neu erschlossene Gebiet mit sich bringt. Energie- und Arbeitskraft-Potenzial zählen hingegen global für die komplette Session. Damit die einzelnen Besiedelungsabschnitte zusammenfinden, lassen sie sich durch Brückenkonstruktionen miteinander verbinden, was sich auf die Logistik des Gebietes positiv auswirkt.

**Mehr Science, weniger Fiction**

Auch wenn es mit *Anno 2205* noch weiter in die Zukunft geht als in *Anno 2070*, besinnt sich Blue Byte darauf, ein eher realistisch denn allzu fiktional wirkendes Setting zu entwerfen. Und das gelingt den Entwicklern sehr gut. Dank der fortgeschrittenen Grafik und der vielen neuen Details ist *Anno 2205* eine Augenweide. Die verschiedenen Produktionsgebäude lassen sich deutlich voneinander abgrenzen und sind wundervoll animiert. Technische Finessen wie Echtzeitspiegelungen auf den Glasfronten der Gebäude, zahlreiche Wettereffekte, Rauch, Beleuchtung – alles wirkt um Klassen besser als zuvor. Da ist es nur logisch, dass die Entwickler auch komfortable Features für Fans schöner Bilder eingebaut haben. Neben der obligatorischen Postkartenansicht per Druck auf die F1-Taste gibt's jetzt auch einen freien Kameramodus. Zusammen mit der Nahansicht, die euch fast bis zur Nasenspitze eurer Bewoh-

Quests bekommt ihr serientypisch per Dialog mit NPCs angeboten. Die englischen Sprecher leisten dabei gute Dienste, hoffentlich gelingt das auch in der deutschen Lokalisierung.

Mithilfe der freien Kamera lassen sich eure Siedlungen von allen Seiten betrachten und eure Lieblingsmotive festhalten.

**Eiskalter Brennstoff**
Jedes Gebiet in *Anno 2205* besitzt spezifische Rohstoffe, zum Beispiel hier die Gewinnung von Methan-Eis. Anstatt Waren zu einzelnen Inseln zu transportieren, verschickt ihr Rohstoffe und Produkte zwischen ganzen Zonen.

**Zweiklassengesellschaft?**
In der Arktis-Region sind uns bislang zwei Zivilisationsstufen untergekommen. Ihr startet dort zunächst mit den Beschützern, die zu Wissenschaftlern aufsteigen. Beide bewohnen unterschiedlich ausgeprägte Zelt-Behausungen.

ner heranzoomen lässt, ist das optische Erlebnis eine echte Wucht. Garniert wird das Ganze noch durch einen spielerisch irrelevanten, aber atmosphärisch stimmigen Tag-Nacht-Wechsel. Leider fehlen bislang noch genaue Infos darüber, welche Systemvoraussetzungen für all die gezeigte Grafikpracht nötig sind, da Blue Byte noch optimiert.

**Warenhandel per Transferrouten**

In den ersten eineinhalb Spielstunden lässt sich das bei uns aus dem Vorgänger noch recht präsente Komplexitätsmonster noch nicht blicken. Trotzdem sorgen die vorhandenen Optimierungsstellschrauben schon für reichlich Motivation. Mit dem Zugang zur Arktiszone und dem damit verbundenen Start der einzurichtenden Transferrouten zeigt *Anno 2205*, dass Komplexität im Anmarsch ist.

In unserer Startregion in der gemäßigten Zone dominieren inzwischen die Administratoren. Diese zweite Zivilisationsstufe verlangt nach Neuroimplantaten, die wir nur in der Arktis produzieren können. Also wechseln wir in diese neue Zone, die wir durch erfolgreich absolvierte Quests zugänglich gemacht haben. Wir entscheiden uns erneut für eines von drei wählbaren Gebieten und sehen uns in der kalten Spielumgebung mit neuen Herausforderungen konfrontiert, die wir euch im Extrakasten zur Arktis erläutern.

Um die benötigte Produktion von Neuroimplantaten in Gang zu bringen, benötigen wir in der Arktis rasch Vita-Drinks aus der gemäßigten Zone als Nahrung für die Bewohner, welche uns die nötigen Arbeitskräfte im Eis bescheren. Dazu richten wir mithilfe der Strategiekarte eine Transfer-, also Handelsroute ein, was deutlich weniger Klicks als bisher benötigt. So berechnet das Spiel etwa automatisch die verfügbare Warenüberschussmenge und damit die Handelskapazität einer Ware pro Transferroute. Allerdings begrenzt beispielsweise unser aktueller Konzernlevel die maximale Tonnage einer Ware pro Route. Wenn der Bedarf in der Herstellungsregion einer Ware aufgrund weiterer Expansion steigt, müssen wir für Optimierung sorgen. Erst recht, da mit zunehmendem Spielfortschritt auch die Kosten für die Transferrouten steigen, etwa wenn wir mit Shuttles Waren von und zum Mond transportieren sollen.

Produktionsketten effektiv zu steigern ist seit jeher ein motivierendes Element der *Anno*-Reihe. In *2205* stehen uns dabei Modul-Upgrades zur Verfügung. Diese verringern die benötigten Energie- und Arbeitskraftwerte oder erhöhen die Produktivität. Um Module herstellen zu können, braucht es aber einen Vorrat an seltenen Rohstoffen. Um diese zu erlangen, bietet euch *Anno 2205* mehrere Möglichkeiten. Die wertvollen Ressourcen lassen sich per Handel erwerben, durch Nebenquests einsacken oder ihr nutzt dafür die Kampfmissionen.

**Es steht euch frei, zu kämpfen!**

In puncto neues Kampfsystem in *Anno 2205* kommen wir mit Blue Bytes Creative Director Dirk Riegert ins lockere Gespräch. „Kein Feature in der *Anno*-Historie stand bei uns jedes Mal so intensiv zur Diskussion wie Militär und Kampf", erklärt er augenzwinkernd und setzt mit einer Anekdote fort: „Serienauftakt *Anno 1602* war damals ganz ohne Militär konzipiert und Entwickler Max Design entschloss sich erst gegen Ende der Produktion dazu, noch ein Kampfsystem einzubauen." Seitdem lebt die Aufbau-Reihe mit der Extraportion Echtzeitstrategie, mal besser, mal schlechter umgesetzt. „Ganz weglassen konnten wir das Militär nie", erzählt Riegert, „das haben unsere wiederholten Umfragen bei den Fans zu jedem neuen *Anno*-Spiel ergeben."

Jetzt versucht das *Anno*-Team es mit einem neuen Ansatz. Kämpfe stellen ein rein optionales Feature dar, sind missionsbasiert und finden auf eigenen Schlachtfeldkarten statt. Nun, so ganz aus dem Nichts entstammt dieses Design wohl nicht. Immerhin hatte Blue

In der gemäßigten Zone auf der Erde stehen euch Wohngebäude für vier Zivilisationsstufen zur Verfügung. Blue Byte legt dabei diesmal eine Vorliebe für Glasfronten an den Tag.

## DAS KAMPFSYSTEM IM DETAIL

Mission: Una Conflict Zone
Mission accomplished!
Results
Reward Summary
Military Level
13 1,425/1,470
Upcoming Rewards
Upgrade your ships here
Continue Mission
Leave Mission

**Level-up!**
So wie euer Konzern, den ihr im Spiel repräsentiert, mit der Zeit aufsteigt, gewinnt eure Spielfigur durch fleißigen Kampfeinsatz an militärischer Erfahrung. Dadurch schaltet ihr nach und nach die insgesamt acht verschiedenen Schiffsklassen in *Anno 2205* frei. Darüber hinaus könnt ihr auch selbst bestimmen, welche eurer bevorzugten Klassen ihr zusätzlich upgradet. Somit lässt sich eine individuelle Flotte zusammenstellen.

**Lohnender Einsatz**
Neben dem militärischen Echtzeitvergnügen, das ihr in den Krisenzonen erlebt, verleiten vor allem die darin zu erbeutenden seltenen Rohstoffe dazu, sich in die Kämpfe zu stürzen. Diese Ressourcen sind für das fortgeschrittene Spiel wichtig, da sie Gebäude-Upgrades (Module) erlauben.

Byte schon mit dem im Moment untergetauchten *Die Siedler: Königreiche von Anteria* einen ähnlichen Weg eingeschlagen. Die entscheidenden Unterschiede: Die *Siedler*-Variante setzte auf Online-Zwang, ödes Grinding und zwang den Spieler förmlich zu diesen Missionen, da man sonst nur gegen Echtgeldkauf an dringend benötigte Materialien für den Weiterbau kam. Die große Entwarnung: Diese Kardinalfehler finden in *Anno 2205* nicht statt.

### Schiffchen versenken

Die optionalen Kampfmissionen stehen euch auf der Strategiekarte zur Verfügung, wenn ihr bestimmte Story-Ereignisse, Quests oder Konzernlevels erreicht. Vor dem Hintergrund, dass ihr zusammen mit fünf anderen Firmen um die Besiedelung des Mondes wetteifert, birgt das natürlich jede Menge Konfliktpotenzial, das die Entwickler für die Erschaffung von militärischen Szenarien nutzen. Jede verfügbare Militärmission hat ein Hauptziel, das ihr erfüllen sollt. Das kann beispielsweise die Befreiung eines Klima-Stabilisators in der Arktis oder die Aufhebung einer Seeblockade sein. Wie viele verschiedene Missionen und Szenarien es am Ende gibt, ließ sich beim Anspielen nicht feststellen. Die drei von uns absolvierten Militäreinsätze spielten sich recht flott und machten ordentlich Spaß. Kurze Story-Sequenzen mit NPCs leiten ein solches Kampfgeschehen ein. Sobald ihr ein Szenario annehmt, lädt *Anno 2205* das entsprechende Missionsgebiet mit eurer aktuellen Flotte. Ihr kämpft ausschließlich mit Schiffen und nehmt die Pötte von Mission zu Mission mit. Insgesamt stehen acht verschiedene Schiffstypen zur Verfügung. Die Palette reicht dabei von kleinen, wendigen, dafür leicht bewaffneten Aufklärern über mittelgroße Kreuzer bis hin zu kampfstarken, aber langsamen Schlachtschiffen.

Ihr habt nicht gleich beim ersten Kampfeinsatz Zugriff auf alle Schiffsklassen, sondern müsst euch erst die Sporen dafür verdienen. *Anno 2205* setzt dabei auf ein Level-System. Je mehr Kampfmissionen ihr erfolgreich abschließt, desto höher steigt ihr im dazugehörigen Militär-Rang auf. Dadurch schaltet ihr nach und nach die verschiedenen Schiffsklassen frei. Obendrein lassen sich schon verfügbare Schiffstypen auch noch mehrfach upgraden. Dadurch verbessern sich die Kampfwerte und ihr gelangt an zusätzliche Spezial-Attacken. Für eure aktive Flotte stehen jeweils drei Spezialmanöver zur Verfügung, deren Einsatz Energie kostet. Bei unserer kleinen Startflotte handelte es sich dabei um ein Reparaturmanöver, einen temporären Schutzschild und um einen Minenteppich für Flächenschaden. Die nötige Energie bekommt ihr, indem ihr auf den Karten verteilte, blaue Orbs einsammelt. Die Anzahl an mitgeführter Energie in eurer Flotte ist zudem begrenzt, erst wenn ihr Energie ausgegeben habt, lassen sich entsprechend neue Kraftpakete aufnehmen.

Wer sich auf die Story einlässt, beteiligt sich Stück für Stück am Ausbau der Raketenrampe und damit am Wettrennen zur Reise zum Mond.

Mithilfe von großen Brücken führen wir einzelne Abschnitte in einer Zone zusammen und erweitern so unser Siedelungsgebiet.

**Lass krachen!**
Mit wuchtigen Explosionen versehen, kämpft ihr euch in den rein optional spielbaren Krisengebieten durch zahlreiche Gegner. Nicht ganz so gut war es um die gegnerische KI bestellt, was aber auch daran gelegen haben kann, dass wir erstens auf dem Standard-Schwierigkeitsgrad und zweitens nur Einstiegs-Missionen spielen konnten. Was uns ebenfalls auffiel, war eine noch nicht vorhandene Kollisionsabfrage. So fuhren die Schiffchen schon mal ineinander oder störten sich so gar nicht an vorhandenen Küstengebäuden.

**Sammelaufgabe**
In den Krisengebieten findet ihr im Level verteilt unterschiedliche Sammelobjekte. Sie liefern euch beispielsweise die nötige Energie, die ihr für bestimmte Spezialaktionen aufwenden müsst, oder bescheren euch direkt ausführbare Attacken, wie etwa die oben im Zoom gezeigte Raketensalve. Zerstörte Gegner hinterlassen oft ebenfalls solche Sammelobjekte und dienen euch somit als Nachschubquelle.

Drei weitere Spezialattacken lassen sich jeweils direkt anwenden, wenn ihr die dafür notwendigen Power-ups findet. In unserem Fall handelte es sich dabei um einen Raketenangriff, eine eigenständig agierende Unterstützungspatrouille und um einen EMP-Schlag, der gegnerische Schiffe kurzzeitig lahmlegt. Auf den recht groß geratenen Kampfkarten entscheidet nicht nur die reine Feuerkraft, sondern auch eine Prise Taktik und der Einsatz von Spezialangriffen über Sieg und Niederlage. Eure Schiffe lassen sich wie in einem Echtzeitstrategiespiel einzeln oder per Mausrahmen zu Gruppen zusammengefasst steuern. Das funktioniert simpel und passt.

Gegnerische Schiffe patrouillieren auf der See, obendrein gibt es stationäre Abwehranlagen, Barrieren, verminte Bereiche und damit genügend Raum für taktische Manöver. So bereitete es uns beispielsweise ein diebisches Vergnügen, eine gegnerische Patrouille in ein Minenfeld zu locken, um dort einen zeitlich perfekt abgestimmten Raketenschlag zu landen.

**Was bringen die Kämpfe?**

Wer sich rein auf das Hauptziel einer Kampfmission fokussiert, braucht dafür keine ewig lange Spielzeit einzuplanen. Die Gefechte spielen sich angenehm flott. Der Hauptanreiz, die militärischen Einsätze zu absolvieren, besteht neben der stärker werdenden Flotte in der jeweiligen Belohnung in Form von seltenen Rohstoffen. Damit stellen die Kampfmissionen eine Möglichkeit dar, um an die im fortgeschrittenen Spiel so wichtigen Modul-Upgrades für Produktionsanlagen zu gelangen.

Wer sich ein Missionsgebiet aufmerksam anschaut, entdeckt hier und da auch zusätzliche Nebenquests, die sich ebenfalls durch kurze Dialoge mit NPCs starten lassen. In den von uns angespielten Missionen handelte es sich dabei um meist simpel zu erledigende Botengänge und Sammelaufgaben, wie man sie auch aus den Vorgängern kennt. „Sammle drei verlorene Frachtkisten, zerstöre Objekt xy“ – zwar keine spektakuläre, aber eine ganz kurzweilige Abwechslung. Nicht so recht gefallen haben uns dabei die schon fast wimmelbildartigen Aufgaben, etwa die komplette Missionskarte mit der Maus nach winzigen Items abzusuchen, die zufällig auf den Landmassen verteilt sind. Zum Glück ist solcherlei Zeitvertreib nicht zwingend notwendig oder gar spielentscheidend und lässt sich auch komplett ignorieren.

Inwieweit sich das neue Kampfsystem bei langen Spielpartien als unterhaltsames Zusatz-Schmankerl bewährt oder auf Dauer eher links liegen gelassen wird, das bleibt die entscheidende Frage, deren Beantwortung wir uns für den Test aufheben müssen. Der Ansatz, das Militär rein optional einzubauen, ist vom Grundsatz begrüßenswert. Nichts ist besser, als dem geneigten *Anno*-Spieler möglichst wenig Inhalte als zwingend zu bewältigende Aufgabe vorzusetzen. *Anno 2205* lässt euch die Wahl, wie ihr euer Spiel gestalten wollt. ❏

## STEFAN MEINT:

**„Gut so – weg mit den alten Zöpfen und her mit mutigen Design-Entscheidungen!“**

Es gab noch kein *Anno*-Spiel in der Serie, das es wirklich jedem recht gemacht hat und ich verwette 100 Tonnen meiner Biopolymer-Vorräte, dass es auch mit *Anno 2205* so sein wird. Um das zu kapieren, braucht's wahrlich keine Raktenwissenschaft, die *Anno*-Serie hatte bislang immer unterschiedliche Schwerpunkte gesetzt. Umso wichtiger finde ich, dass Blue Byte auch mal ganz neue Sachen ausprobiert. So passen für mich persönlich beispielsweise das nachvollziehbare Logistiksystem, die Abkehr vom klassischen Gebäudewirkungsradius und das alternative Wärme-Baukonzept in der arschkalten Arktis hervorragend ins Spiel. Auch das „Mehr“ an Optionalität ist ein begrüßenswerter Ansatz. Und wem Komfort-Features wie die aus *Anno Online* übernommene Gebäudeverschiebung nicht schmecken – bitte sehr, man muss sie ja nicht benutzen, die klassische Abrissfunktion gibt's ja schließlich auch noch. Zu optimieren gibt es im neuen *Anno* für uns Aufbauspieler weiterhin wieder richtig viel, obwohl sich das erst später als sonst im Spiel bemerkbar macht. Ob das ausgebufften und langjährigen Annoholikern aber auf Dauer reicht, bleibt noch offen. Dass die Militärmissionen komplett optional und in eigene Zonen ausgelagert sind, kommt mir entgegen. Es darf nur nicht dazu führen, dass ich im fortgeschrittenen Spielverlauf ins Hintertreffen gerate oder das Gefühl haben muss, etwas Wichtiges verpasst zu haben, bloß weil ich keinen Bock auf sammellastige Kampfaufträge habe. Ob die erzählte Geschichte auf Dauer motiviert, was genau sich hinter den Online-Features verbirgt und was uns neben dem hoffnungsvollen Session-Gameplay auf der Erde noch auf dem Mond erwartet, werden wir hoffentlich in den nächsten Wochen erfahren, wenn wir eine fertige Version von *Anno 2205* testen können. Grafik, Atmosphäre, Spieltiefe und -tempo in der von uns gespielten Vorab-Version sorgten für einen hervorragenden Eindruck.

# SNEAK PEEK

Unsere zufriedenen *Anno*-Spieler am Ende der Sneak-Peek-Veranstaltung: Heiko Hocks, Yannick Klein-Kathöfer, Sebastian Behrens, Denis Wrobel (v. l. n. r.)

## SNEAK PEEK

**Was ist das eigentlich?**
Die PC-Games-Sneak-Peek findet in unregelmäßigen Abständen statt und bietet unseren Lesern die Möglichkeit, einen Tag lang ein Spiel zu testen, das sich noch in der Entwicklung befindet. Gleichzeitig stehen ihnen die Spielehersteller Rede und Antwort.

Nach unserem eigenen, intensiven Ausflug in die futuristische Welt von *Anno 2205* wollen wir natürlich auch wissen, wie die Neuerungen und Änderungen bei gestandenen *Anno*-Spielern ankommen. Zu diesem Zweck haben wir vier Leser verschiedenen Alters und mit unterschiedlicher *Anno*-Erfahrung zur Sneak Peek eingeladen. Der 41-jährige Heiko Hocks aus Krefeld etwa bezeichnet sich als Großbauer in allen *Anno*-Teilen. Seine Freude am Aufbauspiel führte sogar dazu, dass er seine Frau beim Kauf von *Anno 1701* kennenlernte, die ebenfalls passionierte *Anno*-Spielerin ist. „Wenn wir ein neues *Anno* spielen“, so Heiko, „kann es schon mal sein, dass meine Frau mir abends zuschaut und sagt, dass ich nicht mehr so lange machen soll … tja, und im nächsten Moment steht dann doch schon das Frühstück auf dem Tisch.“ Denis Wrobel, 28 Jahre alt und Justizvollzugsbeamter von Beruf, versteht sich eher als gemächlicher *Anno*-Spieler: „Ich tendiere dazu, die Levelkarten bis ins Letzte auszureizen und jeden Winkel zu erforschen.“ Der 19-jährige Fachinformatiker Yannick Klein-Kathöfer ist da schon schneller unterwegs. Als Fan von Aufbauspielen wie etwa *Cities: Skylines*, *Die Siedler 7* und *Sim City* hatte er „aus Lust und Spaß“ seit Anfang des Jahres mal eben so mit Ausnahme von *Anno 1701* alle anderen Spiele der Serie gespielt: „Mein Lieblingsteil ist immer noch *Anno 1602*“, erklärt er grinsend. Spaß am Optimieren ist die Devise von Sebastian Behrens. Der 27-jährige Wirtschaftsingenieurstudent bereitete sich für die Sneak Peek extra vor, in dem er Let's-Play-Videos zu *Anno 2205* förmlich aufsog: „Ich wollte die Spielzeit maximal ausnutzen, darum habe ich mich vorab schon vorbereitet.“ Keine Frage, alle vier Teilnehmer bringen eine Menge Aufbau-Expertise und so die perfekte Grundlage mit, um *Anno 2205* aus verschiedenen Blickwinkeln einzuschätzen. Ein Aspekt, der auch für Blue Byte spannend ist. Darum stand jedem Teilnehmer auch eigens ein Entwickler zur Seite, a) um für Fragen verfügbar zu sein und b) um sämtliches Feedback der Spieler einzufangen und davon gab es reichlich.

> „Könnte mein neues Lieblings-*Anno* werden!“
>
> **YANNICK, 19, FACHINFORMATIKER:**
> „Ich hatte mich vor der Sneak Peek schon intensiv mit *Anno 2205* beschäftigt – trotzdem wurden meine Erwartungen noch übertroffen. *Anno 2205* spielt sich schon jetzt einfach so unglaublich gut.“

### Vier Spielstile, viel Feedback

Heiko startete seine erste Siedlung mit langen Straßenzügen, da dies auf den groß geratenen Karten gut umsetzbar ist. Schon nach kurzer Zeit stellt er fest, „dass man einen Tick weiter rauszoomen können sollte: „Ich merke schon, man ist in *Anno 2205* deutlich schneller als bisher unterwegs, hat rasch eine größere Siedlung beisammen, da brauchst du auch mehr Übersicht.“ Ein Punkt, dem auch die anderen Teilnehmer zustimmen. Ob für eine solche Optimierung noch Luft nach oben ist, „wird letztlich auch durch die Performance entschieden“, gibt Creative Director Dirk Riegert in der späteren Feedback-Runde zu bedenken. „Die Spieler wollen immer noch weiter rauszoomen, das wissen wir“, so Riegert, „mal schauen, inwieweit wir solche Zoomstufen auch auf schwächeren Rechnern umsetzen können.“

Yannick hingegen fragt in den ersten Minuten, ob denn das Baumenü per Mausrechtsklick wieder verfügbar sei. Kaum von Blue Byte bejaht, aktiviert Yannick dieses Feature in den Spieloptionen und entdeckt in der Praxis hier und da noch kleine Fehlerchen. Beispielsweise, dass bei der Gebäudeauswahl das Spielgeschehen im Hintergrund einfriert. Ein Punkt, der von den Entwicklern sofort auf die „To-do-Liste“ kommt.

Sebastian spielt sein *Anno 2205* nahezu komplett nur mit der Maus: „Für mich ist die Steuerung auch sehr intuitiv, bis auf die Ausnahme, dass man die jeweils gewünschte Session erst mit einem Doppelklick ansteuern muss, um sie zu laden, und dann noch mal klicken muss, um die Session zu öffnen. Hier könnten die Entwickler bis zum Release noch nachjustieren.“

Die Verschmelzung von Freispiel und Kampagne in Form der neuen Sessions findet Yannick zwar gewöhnungsbedürftig, aber defini-

Die einzelnen Landmassen in den drei verschiedenen Start-Sessions der gemäßigten Zone fallen unterschiedlich aus und bieten schon früh viel Raum für Expansion.

Hafenanlagen sind in *Anno 2205* noch vorhanden und für die Logistik wichtig. Warenhandel findet aber nicht mehr zwischen einzelnen Schiffen und Inseln statt. Der Transfer spielt sich zwischen ganzen Spielzonen, den Sessions, ab.

Jeder unserer vier Leser verfolgt einen etwas anderen Baustil im Verlauf der Sneak Peek. Alle Teilnehmer begrüßen dabei den etwas flotteren Einstieg und Fortschritt in *Anno 2205*.

tiv gelungen: „Zieht man alle Session-Karten zusammen, bekommt man deutlich mehr Platz zum Bauen – gerade für mich als Großbauer genial. Sehr schön ist auch, dass, falls einem in einer Session Rohstoffe zum Bauen eines Gebäudes fehlen, man bequem in eine andere wechseln und dort weiterspielen kann. Oder wenn man Lust hat, wechselt man in eine Kriegszone, um so rasch seltene Ressourcen zu erbeuten."

Sebastians Vorbereitung zahlt sich aus – schon in kürzester Zeit hat er eine ansehnliche Siedlung aufgebaut und schafft es als erster der vier Teilnehmer, vom Startgebiet der gemäßigten Zone auf der Erde in die Arktis vorzudringen. Die Neuerungen im Spiel gefallen ihm dabei sehr gut: „Angefangen bei den Sessions, aber auch die verschiedenen Upgrade-Möglichkeiten der Produktionsgebäude in Modulform sind klasse. Gut finde ich, dass hierfür die seltenen Rohstoffe nötig sind. So stellt ein Upgrade wirklich ein Highlight dar und wird nicht schnell zu einem Standard bei jeder Produktionsstätte." Sebastian wünscht sich allerdings Hinweise oder eine Erklärung zu den möglichen Modul-Upgrades und zu den seltenen Rohstoffen: „Vor allem für Neulinge wäre das sehr hilfreich. Selbst ich war doch auf viel Erklärungshilfe durch die Entwickler angewiesen." Auch Yannick kommt nicht sofort mit dem neuen Modul-System zurecht: „Die Erweiterungen von Gebäuden waren gewöhnungsbedürftig. Am Anfang hatte ich damit noch ein paar Probleme."

Sebastian gefällt besonders der optionale Tag-und-Nacht-Wechsel: „Das sah einfach genial aus und anders als beim heutigen, schnellen Anspielen werde ich mir später gerade hierfür die nötige Zeit nehmen und meine Stadt grafisch in vollen Zügen genießen."

Denis ist von den vielen Details in *Anno 2205* sehr angetan: „Die Grafik ist zeitgemäß, optisch ansprechend und sehr detailverliebt. Musik und Soundkulisse sind sehr gelungen, stimmig und vor allem in den Echtzeitgefechten kraftvoll eingesetzt." Yannick pflichtet seinen Mitspielern in puncto liebevolle Details und schicke Grafik beim Aufbaupart bei, ergänzt jedoch: „Einzig die Effekt-Animationen in den Kriegssektoren müssten meines Erachtens noch überarbeitet werden. Besonders die Druckwellen im Wasser bei Explosionen wirken noch recht aufgesetzt und sahen eher aus wie in einem schlechten Comic."

> „Das Gesamtpaket an Neuerungen begeistert mich."
>
> **SEBASTIAN, 27, STUDENT:**
> „Die optionalen Seeschlachten sind taktisch ansprechend, lediglich die Schiffsmodelle sind mir persönlich etwas zu comichaft und haben mich eher an *C&C: Alarmstufe Rot 3* erinnert."

Unsere vier Leser beschäftigten sich nicht nur mit friedvollem Aufbau, sondern testeten auch das Kampfsystem, das überwiegend positiv ankam.

**Logisitik, Wärme und Transfer**

Zu den wesentlichen Neuerungen in *Anno 2205* zählen neben dem Session-Gameplay spielrelevante Features wie das Logistiksystem, der Wärmefaktor in der Arktis und der zonenübergreifende Warentransport. Heiko bringt es mit knappen Worten auf den Punkt: „Top und super gemacht. Sobald es an einer Stelle hakt, bekommst du passendes Feedback und kannst sofort nachsteuern."

Größere Siedlungen in der Arktis zu errichten ist definitiv möglich. Für unsere Spieler spannend, aber auch gewöhnungsbedürftig stellte sich die nötige Wärmeversorgung der Wohngebäude dar. So verwundert es nicht, dass plötzlich überall warnende Temperatur-Icons über den Wohnungen zu sehen waren. Jetzt heißt es, schnell handeln!

Ihr müsst in der kalten Arktis für ausreichend Wärme eurer Wohngebäude sorgen. Diese wird von Produktionsgebäuden wie beispielsweise hier von einem Gaskraftwerk erzeugt. Das hat zur Folge, dass der typische *Anno*-Schönbauer, der ansonsten Produktions- und Wohnbereiche voneinander trennt, Siedlungen anders planen muss.

*„Das neue Anno finde ich exzellent umgesetzt!"*

**HEIKO, 41, SELBSTSTÄNDIG:**
„Man merkt deutlich, dass die Entwickler die Kritiken von *Anno 2070* angenommen und das Spiel verbessert haben. Es ist deutlich entspannter, gemütlicher und das Design ist beeindruckend."

Yannick sieht das differenzierter: „Das Logistiksystem ist logischer als der klassische Wirkungsradius – immerhin leben wir im Jahr 2205. In der frühen Spielphase ist mir die Sache aber zu leicht, da man ja kaum Logistik-Gebäude benötigt. Beim Wärmehaushalt in der Arktis muss man sich in Sachen Bauen umgewöhnen. Man muss dort seine Produktionen in die Stadt bauen, um die Bevölkerung mit Wärme zu versorgen – mal was anderes. Dabei vermisse ich aber die klar erkennbaren Einflussbereiche der Fabriken. Man weiß aktuell nicht so recht, bis wohin die Wärme reicht." Bezüglich der unzureichenden Wärmeinfo schließen sich Sebastian und Denis Yannicks Meinung an.

Sebastian gefällt bei der Logistik noch eine Sache ganz besonders: „Durch dieses System ist man viel freier in seiner Bauweise, was zum Beispiel asymmetrisch geformte Städte ermöglicht. Dennoch erfordert es nach wie vor planerisches Geschick, um Logistikkosten zu sparen." Die einfach zu erstellenden Transferrouten kommen insgesamt gut an, Sebastian wünscht sich dabei noch eine hübschere Visualisierung, zum Beispiel durch animierte Transportfahrzeuge anstatt der aktuell schlichten Linien.

**Drag & Drop und Kampfsystem**

Alle vier Spieler begrüßen die Neuerung, Gebäude jetzt wahlweise auch per Drag&Drop-Funktion verschieben zu können. Von einer Ver-Casualisierung war dabei keine Rede, im Gegenteil, man lobte die so geschaffene Möglichkeit, seine Städte so noch viel besser optimieren zu können.

Zu den Kampf-Missionen gibt es unterschiedliche Meinungen. Yannick empfindet gerade die Optionalität schlicht genial: „So kann man in aller Ruhe seine Stadt aufbauen; verspürt man das Bedürfnis, in den Krieg zu ziehen, startet man eine entsprechende Session und los geht's!" Denis meint dazu: „Ich finde das Kampfsystem erfrischend neu und für *Anno* interessant. Besonders gefällt mir die Vorfreude auf die Weiterentwicklung der eigenen Flotte durch das Leveln." Dementsprechend intensiv beschäftigt sich Denis bei der Sneak Peek mit den Kampfmissionen und nimmt sich Zeit, darauf nicht nur das jeweilige Hauptziel, sondern auch alle Neben- und Sammelaufgaben zu komplettieren.

Sebastian empfindet die Kämpfe grundsätzlich gelungen: „Es erfordert, wie ich beim Spielen merkte, überaus großes taktisches Geschick, wenn man keines seiner wenigen Schiffe verlieren möchte", sieht aber auch Raum für Verbesserungen: „Was mir missfiel, war, dass ich nicht auf einen Blick erkennen konnte, wie viele Power-ups für eine Fähigkeit nötig sind. Die entsprechende Anzeige ist nicht optimal dafür. Hier sollte man sich vielleicht doch eine andere Art der Visualisierung überlegen. Es ist auch nicht klar erkennbar, welche Fähigkeiten defensiv oder aggressiv sind. Eine kleine unterschiedliche Farbgebung wäre hier hilfreich." Heiko schließlich fand die erste Kampfmission prinzipiell okay: „Aber danach würde ich den reinen Aufbauweg wählen, da ich nach Möglichkeit nie die Kampf- und Kriegsmissionen in den anderen *Anno*-Teilen gespielt habe."

**Gemeinsame Vorfreude**

Am Ende der Sneak-Peek-Veranstaltung finden sich Leser und Entwickler noch zu einer abschließenden, mündlichen Feedback-Runde ein. Dabei geben unsere Teilnehmer ungeschminkte und wertvolle Hinweise für Detailverbesserungen am Spiel ab. Durch die Bank weg bezeugen sie Blue Byte aber auch einhellig, dass *Anno 2205* einen überaus gelungenen Nachfolger zu *Anno 2070* darstellt, der vor allem eines bietet: jede Menge Aufbauspielspaß auf hohem Niveau. ❑

*„Das realistisch gehaltene Setting finde ich super!"*

**DENIS, 28, JUSTIZVOLLZUGSBEAMTER:**
„Mir gefällt das abwechslungsreich geratene Karten-Design. Die optionale Auswahl der jeweiligen Spielzone finde ich ebenfalls richtig gut. Ich bin ein Freund von Freiheiten im Spiel."

# LESERURTEIL

## PC-GAMES-LESER ÜBER: *ANNO 2205*

An dieser Stelle verraten wir euch, welche Aspekte des Spiels unseren Lesern gefallen haben und welche weniger gut ankamen.

### TRENDRICHTUNGEN

Da es sich bei den gespielten Versionen meist um Betas handelt und sich bis zum Veröffentlichungstermin noch vieles ändern kann, vergeben unsere Leser statt einer Wertung „nur" ein Tendenzurteil.

- Hat schon voll überzeugt
- Verbesserungswürdig
- Erwartungen nicht erfüllt

### GRAFIK UND ATMOSPHÄRE

**Leser:** Alle vier Teilnehmer loben die hohe Detaildichte und -verliebtheit im neuen *Anno*, dazu zählt auch das gelungene Tag-Nacht-Feature. Das stimmungsvolle, positive Gesamtbild, das viel Raum zum Verweilen bietet, kommt sehr gut an. Die Schiffsdesigns in den Kampfmissionen schneiden unterschiedlich ab und sind den Lesern etwas zu comichaft geraten. Auch bei den Kampfeffekten könnte noch nachgelegt werden. Davon abgesehen, sehen alle vier Leser ihre Erwartungen mehr als erfüllt.

**PC Games:** Die Optik der Städte und der immens hohe Detailgrad bei den Produktionsbetrieben bilden einen echten Hingucker. Atmosphärisch hat der Aufbauteil gegenüber dem RTS-Part die Nase vorn.

### SESSION-GAMEPLAY

**Leser:** Drei der vier Teilnehmer begrüßen die Session-Aufteilung des Spiels und werten sie als definitiv gelungen. Der vierte Leser hätte die Neuausrichtung zwar nicht gebraucht, stört sich aber auch nicht sonderlich daran. Einig ist sich das Quartett hinsichtlich der deutlich größeren Spielflächen, die für den Bau riesiger Städte genial sind, so die Leser. Dem vereinfachten Einstieg sehen sie gelassen entgegen, da mit dem fortschreitenden Spiel und den Neuerungen mehr und mehr Komplexität erkennbar ist.

**PC Games:** Durch die Optionalität darüber, ob man eher Kampfmissionen spielen oder in Ruhe aufbauen möchte, muss Blue Byte eine ausgewogene Balance bis zum Endgame bieten, um Spaß zu garantieren.

### KAMPFSYSTEM

**Leser:** Auch wenn die Teilnehmer die Umsetzung des neuen Kampfsystems für gelungen halten, sehen sie hier noch Raum für Verbesserungen. Die Optionalität der Missionen und die gebotene Taktik gehen voll in Ordnung, allerdings sind es Feinheiten bei Grafik, Benutzeroberfläche und Bedienung, an denen die Entwickler nach Meinung unseres Leser-Quartetts bis zum Release noch feilen könnten.

**PC Games:** Blue Bytes Entscheidung, das Kampfsystem diesmal komplett als separaten Session-Modus anzubieten, ist sicher mutig. Das kommt den zahlreichen *Anno*-Schönbauern entgegen. Doch könnten gerade die Fans des Militär-Parts hier nicht in Gänze Zufriedenheit finden – das muss der Test zeigen.

### LOGISTIK UND DRAG & DROP

**Leser:** Das Logistik-Feature und die damit verbundene Planung sowie Optimierung kommen bei allen vier Lesern sehr positiv an. Es passt ihrer Meinung nach sinnvoll und logisch umgesetzt in das moderne Science-Fiction-Setting. Angetan sind sie von den neuen Bauoptionen, welche die Logistik und die Verschiebung von Gebäuden per Drag & Drop erlauben.

**PC Games:** Aus der anfangs recht simpel erscheinenden Logistik erwächst mit zunehmendem Spielfortschritt ein planerisch anspruchsvolles Werkzeug. Nur so lassen sich die steigenden Bedürfnisse höherer Zivilisationsstufen und die damit verbundenen Transferrouten zwischen den einzelnen Spielzonen (Sessions) effektiv optimieren.

### DIE ARKTISZONE

**Leser:** Unsere vier Testspieler sind sich darüber einig, dass die Session-Zone der Arktis tolle neue Spiel- und Baumöglichkeiten für *Anno* bietet. Die damit verbundene Wärmeversorgung sorgte allerdings bei den meisten Teilnehmern noch für einige Probleme, etwa was die Visualisierung des Features betrifft.

**PC Games:** Der Verzicht auf die Anzeige des klassischen Wirkungsradius von bestimmten Gebäuden funktioniert bei *Anno 2205* in Sachen Logistik wunderbar und ist verständlich umgesetzt. Anders sieht das noch beim Wärme-Feature in der Arktiszone aus. In der gespielten Version war es mitunter nur schwer nachvollziehbar, bis wohin die Wärmeversorgung eines Produktionsgebäudes reicht.

### TRANSFER UND MODULE

**Leser:** Das neue Modulsystem in *Anno 2205* nötigte unseren Teilnehmern zwar etwas Eingewöhnungszeit ab, wurde aber mit zunehmender Praxis als sehr stimmig und für die Spielreihe passend bewertet. Besonders im Zusammenspiel mit den zunehmend wichtiger werdenden Transferrouten zwischen den Zonen und der Jagd nach seltenen Rohstoffen entwickelt sich dabei die für *Anno* nötige Komplexität.

**PC Games:** Schön, dass die Einrichtung einzelner Warenrouten und die Optimierung von Produktionsketten in *Anno 2205* mit deutlich weniger Klicks zu handhaben ist als bisher. Die Komplexität soll sich eher ins Endgame verschieben, wo sie unserer Meinung nach auch besser hingehört.

# Assassin's Creed: Syndicate

**Genre: Action**
**Entwickler: Ubisoft**
**Publisher: Ubisoft**
**Termin: 19. November 2015**

Mit dem Seilwerfer erklimmen die Assassinen Gebäude und hangeln sich flink von Dach zu Dach.

## Assassinen auf Wiedergutmachungskurs in London: Macht *Syndicate* seinen fehlerbehafteten Vorgänger vergessen?

**Von:** Olaf Bleich und Benedikt Plass-Fleßenkämper

Sie sind wahre Experten ihres Fachs und die Meister des perfekten Mordes: Seit 2007 schlichen, kletterten und meuchelten sich Ubisofts Assassinen durch bislang acht große Abenteuer. Doch mit *Assassin's Creed Unity* erhielt die weiße Kutte der modernen Ninjas schmutzige Flecken: Programmfehler und technische Probleme zum Launch kratzten am guten Ruf der Serie.

Aber Ubisoft gönnt seiner erfolgreichen Action-Saga keine Pause und schickt ein Jahr nach dem *Unity*-Fehlstart *Assassin's Creed: Syndicate* ins Rennen. Genügen neue Großstadthelden und eine Handvoll frischer Ideen, um die Scharte des Vorgängers auszuwetzen?

**Die Kehrseiten des Fortschritts**

*Assassin's Creed: Syndicate* entführt euch ins London des Jahres 1868. Die Industrielle Revolution ist im vollen Gange und bringt neben Fortschritt auch viel Leid über die Bevölkerung der Stadt an der Themse: Die Reichen werden immer reicher, die Armen nagen am Hungertuch.

Ober-Templer Crawford Starrick hält die Stadt in seiner Gewalt und strebt nach der Weltherrschaft. Er hat jedoch nicht mit den Assassinen-Zwillingen Jacob und Evie Frye gerechnet. Die beiden haben Aushilfsjobs in der Vorstadt satt und nehmen ihr Schicksal in die Hand: Sie wollen London befreien!

Die beiden Hauptcharaktere könnten ungleicher kaum sein. Evie glaubt fest an die Grundwerte des Ordens und sucht nach einem weiteren Eden-Relikt. Jacob hingegen träumt davon, London mit seiner eigenen Gang, den Rooks, zu beherrschen. Im Verlauf sind beide Assassinen frei spielbar: Mit einem etwas umständlichen Sprung ins Pausenmenü wechselt ihr auf Tastendruck zwischen den Geschwistern hin und her – vorausgesetzt die aktuelle Mission gibt keinen bestimmten Charakter vor oder ihr befindet euch gerade nicht in einem Gefecht.

**Ungleiche Twins**

Jacob und Evie spielen sich unterschiedlich: Sie ist die leise Schleicherin, er der schwere Haudrauf. Beide teilen sich gesammelte Erfahrungspunkte, Ressourcen und Geld. Allerdings besitzen sie individuelle Fähigkeiten und eine eigene Ausrüstung, die aus der Hauptwaffe, einer Pistole sowie dem Outfit, Handschuhen und Gürtel besteht.

Alle 1.000 in Haupt- und Nebenaufgaben gesammelten Erfahrungspunkte erhaltet ihr einen Skill-Punkt und verteilt diesen in den Bereichen Kampf, Schleichen und Einkommen. Leider verfügen beide Figuren nur über drei individuelle Fähigkeiten, mit denen ihr deren Spielweise noch einmal abrunden könnt.

**Die Befreiung Londons**

In der neun Sequenzen umfassenden Kampagne meucheln sich Jacob und Evie durch Starricks Agentenschar und befreien gleich-

Nicht alle Attacken sind tödlich: Mit dem Würgegriff schickt ihr Wachen ins Reich der Träume.

Lasst ihr die Zügel los, fährt die Kutsche automatisch weiter. So könnt ihr problemlos das Gefährt wechseln.

In Lösegeldmissionen ziehen die Fryes wichtige Rädelsführer der Templer aus dem Verkehr.

Alexander Graham Bell – einer der Erfinder des Telefons – versorgt Jacob und Evie mit neuer Ausrüstung.

Der Klassiker ist natürlich mit dabei: Mit dem Todessprung in den Heuhaufen entkommt Jacob aus dem brennenden Haus.

zeitig London. Die englische Metropole ist in Distrikte unterteilt, die unter der Kontrolle von Starricks Gang, den Blighters, stehen. Um deren eisernen Griff zu brechen, unterwandert ihr die Bande in Nebenmissionen: Ihr befreit beispielsweise Kinder aus Fabriken, entführt Templer-Drahtzieher oder schaltet einzelne Offiziere aus.

Spätestens beim Überfall auf das örtliche Lager hetzt euch der Blighters-Boss seine Schergen auf den Hals. Das große Finale ist schließlich der sogenannte Gang War: Hier schlagt ihr zunächst die Soldaten in die Flucht, ehe ihr es mit dem Anführer aufnehmt. In der dritten Sequenz etwa prügelt sich euer Assassine mit einem gewissen Kaylock auf dessen fahrendem Zug, den Jacob und Evie anschließend als Unterschlupf übernehmen.

Später investiert ihr Geld und Rohstoffe in den Ausbau der Rooks und könnt diese auch auf der Straße rekrutieren. Das Bandensystem generiert automatisch Einkommen – ähnlich wie ausgebaute Städte in früheren Teilen der Serie.

**Schleichen steht im Mittelpunkt**

Löblich: Im Gegensatz zu den Vorgängern bestraft *Syndicate* unüberlegtes Vorgehen. Die Wachen sind spürbar stärker und wie die beiden Hauptdarsteller an eine Erfahrungsstufe gekoppelt. Will heißen: Anfangs sollten sich Evie und Jacob besser nicht in schwer bewachte Bereiche wie Westminster vorwagen, sonst kassieren sie eine ordentliche Tracht Prügel.

Stattdessen legt das neue *Assassin's Creed* den Fokus spürbar auf die gezielte Planung und Durchführung der Missionen. Im Idealfall untersucht ihr von einer erhöhten Position aus das Terrain, markiert Feinde per Adlerblick (mit dem entsprechenden Charakter-Upgrade auch durch Wände) und schaltet sie lautlos aus. Was uns bereits jetzt gut gefällt: Die Steuerung fühlt sich ausgereifter an als noch in *Unity*. So schmiegen sich die Helden geduckt hinter Mauern oder warten gar in Kutschen auf ihr nächstes Opfer.

**Die Trickkiste der Assassinen**

Dem für die Serie vergleichsweise modernen Setting trägt *Syndicate* mit kleinen Hilfsmitteln Rechnung: Mit dem Seilwerfer ziehen sich die Assassinen an Gebäuden hoch oder spannen ein Drahtseil von Dach zu Dach. Das System erinnert an *Batman: Arkham Knight* und erleichtert die Navigation. In der Vorschau-Version etwa erstürmt Evie in Sekundenschnelle den Big Ben und bringt dort Antennen für Alexander Graham Bell, Miterfinder des Telefons, an.

Darüber hinaus kapert ihr Kutschen und vollführt wilde Verfolgungsjagden, in denen ihr sogar auf das Dach steigen, andere Fahrzeuge rammen oder übernehmen könnt. Diese wilden Fahrten sind wüst und chaotisch, aber durchaus unterhaltsam. Auf Distanz greifen die Assassinen dagegen zu lautlosen Wurfmessern, Pistolen oder Schockgranaten, die Feinde kurzzeitig betäuben.

Ähnlich wie in *Far Cry 4* verbessert ihr die Ausrüstung mithilfe gesammelter Ressourcen und erweitert zum Beispiel den Munitionsbeutel für Pistolenkugeln oder den Wirkungsradius von Rauchbomben. Nur ein Waschmittel, um die durch *Unity* verschmutzten Kutten zu reinigen, gibt es in dem insgesamt deutlich runder und gänglicher wirkenden *Assassin's Creed: Syndicate* leider noch nicht. ❑

**OLAF MEINT**

„*Syndicate* scheint in allen Punkten runder zu werden als der Vorgänger."

*Assassin's Creed: Syndicate* könnte das Spiel werden, das *Unity* sein wollte. Man merkt dem Titel die zusätzliche Zeit an, die die Entwickler in das Feintuning investiert haben: Die Steuerung ist runder, die Missionen scheinen präziser auf den Punkt gebracht und die Kämpfe fühlen sich härter an als in manchem Prügelspiel. Der zusätzliche Fokus auf Stealth steht *Syndicate* ebenfalls gut zu Gesicht. Abzuwarten bleibt allerdings, ob die zahlreichen Nebenmissionen auch wirklich gut unterhalten oder doch auf Dauer nur in Monotonie ausarten.

Assassine Henry Green (rechts) wacht über London und will gemeinsam mit den Zwillingen die Stadt befreien.

Die Kämpfe sind diesmal deutlich brutaler. Es sind sogar Finishing-Moves gegen bis zu drei Wachen möglich.

**Genre:** Echtzeitstrategie
**Entwickler:** Creative Assembly
**Publisher:** Koch Media / Sega
**Termin:** 2016

Die Slayer sind Meister im Monstertöten und sind auf den Kampf gegen Trolle und Riesen spezialisiert.

# Total War: Warhammer

**Von:** Tanja Adov

Zwerge gegen Orks! Zum ersten Mal in Total War: Warhammer führen wir eine eigene Zwergen-Streitmacht in die Schlacht, um die Grünhäute ordentlich zu vermöbeln.

Endlich ist es so weit! Erst vor wenigen Tagen haben wir die *Total War*-Macher Creative Assembly in ihrem Studio in Horsham besucht, um uns das erste Mal selbst Hals über Kopf in eine *Warhammer*-Schlacht zu stürzen. Im ersten Live-Gefecht stellten die Entwickler die Zwerge vor – eine von vier spielbaren Fraktionen – und erklärten, welche Stärken und Schwächen das kleine Kriegervolk ausmachen. Nach der kurzen Einführung durften wir auch schon selbst loslegen und unsere kleine Zwergen-Streitmacht in den Kampf gegen die fiesen Grünhäute führen. Wir berichten direkt vom blutigen Schlachtfeld und ziehen dabei einen Vergleich zu den letzten Spielen der *Total War*-Reihe und zum klassischen *Warhammer*-Tabletop.

**Wieso, weshalb, warum?**

Die Hintergrundgeschichte zum Kampf ist in wenigen Sätzen erzählt: Die Orks dringen in das Weltrandgebirge, die Heimat der Zwerge, ein und legen ein Bergkönigreich nach dem anderen in Schutt und Asche. Angeführt vom legendären Hochkönig Thorgrim Grollbart müssen die schwer gepanzerten Krieger die grüne Flut aufhalten und die strategisch wichtigen Gebiete zurückerobern.

**Ha, eine Abkürzung!**

Auf ihrem Eroberungszug können die Zwerge auf ihre einzigartige Volksfähigkeit zurückgreifen, die den imposanten Namen „Tunnelmarsch" trägt. Dieser exklusive Vorteil erlaubt es jeder Zwergenarmee, selbst große Entfernungen

Bombastisch! Die Schlacht mit dem imposanten Titel – Ambush at the Thundering Falls – fängt gleich mit einem gewaltigen Knall an. Die Eisendrachen vernichten die heranstürmenden Goblin-Spinnenreiter mit ihren tragbaren Flammenwerfern.

Die Grünhäute haben einige Tunnelsysteme der Zwerge erobert und das alte Gemäuer mit eigenen Schilden und Totems umdekoriert.

Von seinem Runenthron aus zählt der Zwergen-Hochkönig die ruhmreichen Taten seiner Vorfahren auf und liest aus dem großen Buch des Grolls vor. Im Kampf nimmt dieses Artefakt eine wichtige Funktion ein und erhöht die Moral der Truppen.

auf der Karte binnen kürzester Zeit zu überwinden. Zwerge in Tunneln? Klar, das düstere Untergrund-Setting passt wie die Faust aufs Auge! Schließlich sind die unzähligen Tunnelsysteme ein Relikt aus dem längst vergangenen Goldenen Zeitalter der Zwerge, in dem die Untergrundwege zwischen einzelnen Städten wie Schnellstraßen funktionierten.

**Vertraute Spielelemente**
Klingt praktisch, doch die Abkürzung durch das Tunnelsystem birgt auch jede Menge Gefahren. Laut PR-Manager Al Bickham besteht bei jedem Sprung zwischen zwei entfernten Punkten auf der Strategie-Karte eine Chance, dass die Zwergenarmee in einen Hinterhalt läuft. Genaue Einzelheiten konnten wir Al zwar nicht entlocken, doch so viel hat er uns noch verraten: Der Tunnelbau soll wie die Gewaltmarsch-Option funktionieren. Der Gewaltmarsch gehört bereits zum klassischen *Total War*-Repertoire und bietet jeder Armee die Möglichkeit, schneller von A nach B zu kommen.

**Vorsicht, Hinterhalt!**
Beim Gewaltmarsch riskiert der Spieler jedoch einen Hinterhalt und muss sich in einer kolonnenartigen Marschformation verteidigen, während die feindlichen Truppen von strategisch günstigeren Punkten aus angreifen. Eins vorweg: Die Zwerge haben diesen strategischen Nachteil nicht: Selbst wenn die Zwergenarmee in einen Hinterhalt gerät, darf der Spieler die Einheiten vor Schlachtbeginn ganz normal aufstellen und einzelne Truppen im Aufstellungsbereich beliebig umpositionieren. Doch genug der Theorie! Nachdem alle Unklarheiten beseitigt waren, durften wir auch schon selbst mit der Schlacht loslegen.

**Die Aufstellung**
Wir starten gleich mit den besten Truppen, die das Zwergenreich zu bieten hat. Die Steuerung klappt sofort, wir können die Aufstellung unsere Truppen mit rechter Maustaste beliebig in die Länge und Breite ziehen und mit Rechtsklick auf Wunschposition platzieren – klassische *Total War*-Steuerung eben.

Schnell positionieren wir unsere Schützen auf den strategisch günstig gelegenen Hügeln. Dabei stellen wir fest, dass diese Aufgabe bereits eine große Herausforderung ist. Bei der großen Anzahl der Fernkampfeinheiten fällt es uns schwer, die Schützen in der Enge des Tunnels möglichst breit aufzustellen. Doch dank der zahlreichen Erhebungen können wir schließlich unsere Fernkämpfer gestaffelt aufstellen. Zudem schützen wir die Flanken unse-

> „Die Zwerge sind zähe Gegner und nehmen es problemlos mit riesigen Monstern auf!"

## DIE ZWERGE

Die Zwerge sind für ihren technologischen Fortschritt und ihren unstillbaren Rachedurst über die Grenzen der Alten Welt hinaus bekannt und berüchtigt. Diese Vor- und Nachteile zeichnen die Zwerge aus:

- **+ Sehr starke Artillerie**
- **+ Sehr starke Lufteinheiten**
- **+ Schwer gepanzert**
- **– Keine Magier**
- **– Keine Kavallerie**

Neben einfachen Kriegern bilden die Eisenbrecher das Rückgrat der Zwergen-Armee.

## HELDEN: UNBEZWINGBARE KAMPFMASCHINEN

Die legendären Helden in *Total War: Warhammer* machen ihrem Namen alle Ehre. Im Kampf inspirieren sie die Truppen mit ihrer heldenhaften Präsenz und sorgen dafür, dass selbst stark angeschlagene Einheiten nicht sofort die Flucht ergreifen. Im Direktvergleich zu Generälen aus der klassischen *Total War*-Reihe sind die Helden-Fähigkeiten in *Warhammer* um einiges stärker.

**Heldenfähigkeiten für alle!**
Übrigens, in *Total War: Warhammer* haben die Einheiten keine Spezialfähigkeiten wie etwa den Schildwall. Dafür profitiert jeder Trupp von Fähigkeiten des Helden, vorausgesetzt die Soldaten befinden sich in seiner Reichweite. Im Großen und Ganzen verleiht ein Held jeder Armee so mehr Flexibilität. Einen kleinen Nachteil gibt es dabei aber dennoch: Im Testspiel mussten wir unseren General präzise positionieren, damit möglichst viele Soldaten einen Vorteil aus seinen Heldenfähigkeiten ziehen konnten.

**Talente und Artefakte**
Neben Talentbäumen, die die Spezialfähigkeiten des Helden beeinflussen, spielen auch Artefakte in *Total War: Warhammer* eine wichtige Rolle. Diese mächtigen Gegenstände können sich die Spieler in Quest-Missionen verdienen.
Die Artefakt-Waffe des Zwergenhochkönigs Thorgrim ist die Runenaxt des Grimnir und nur für ihn bestimmt. Andere Anführer bekommen eigene legendäre Waffen und fraktionsspezifische Ausrüstungsgegenstände. Das Gleiche gilt auch für die Reittiere, die sich der Spieler erst verdienen muss.

Die legendären Helden sterben selbst nach einer Niederlage nicht, sondern werden lediglich verwundet.

Der Lauf der Flammenkanone ist mit einem Drachenkopf verziert. Diese beeindruckende Waffe gehört zur schweren Artillerie, die die heranstürmenden Feinde aus großer Entfernung ausschaltet.

## SO STARK IST MAGIE

Leider durften wir die Auswirkungen von Magie auf dem Schlachtfeld nicht vor Ort testen. Wir vermuten, dass die derzeit übertriebenen starke Durchschlagskraft der Zaubersprüche der Grund dafür ist und das Entwicklerteam noch kräftig an der Balancing-Schraube drehen muss.

**Explosive Mischung**

Die Verwüstung, die der Goblin-Schamane bei unseren Truppen angerichtet hat, war beeindruckend. Erschreckend stark war jedoch die Kombination aus Magie und hoher Mobilität. Dank seines schnellen Reitwolfs verlangte der kleine Wicht unserer Zwergenarmee einen hohen Blutzoll ab, bevor unsere Gyrokopter ihn unschädlich machen konnten. PR-Manager Al Bickham merkte aber bereits während der Präsentation an, dass die Magie für das Entwicklerteam absolutes Neuland ist und sie derzeit an der Mechanik und Stärke aller Zaubersprüche arbeiten.

rer Armee mit schwer gepanzerten Kriegern und rufen unsere Slayer und die Helden in die Mitte des Schlachtzugs, um sofort auf Überraschungen reagieren zu können, und drücken auf Start.

**Erster Feindkontakt**

Nach wenigen Sekunden fallen schon die ersten Kamikaze-Goblins auf unsere Widder-Helme. Gut, auf gegnerische Katapulte können die langsamen Zwerge nicht sofort reagieren, aber unsere ersten Verluste sind ohnehin dank der schweren Panzerung überschaubar. Wie eine Schildkröte rückt unsere Zwergenarmee in Zeitlupe vor. Plötzlich tauchen aus dem rechten Stollengang die ersten Goblin-Spinnenreiter auf, doch die klevere KI denkt nicht im Traum daran, uns sofort anzugreifen. Blitzschnell machen die flinken Grünhäute einen großen Bogen um unsere Eisenträger und krachen schnurstracks in die Flanke unserer Musketenschützen. Übereilt schicken wir die Eisenträger dem Schützenregiment zu Hilfe, doch es ist bereits zu spät! So schnell die Goblins aufgetaucht sind, ziehen sie sich in Windeseile auch wieder zurück. Wenige Meter weiter formierten sich die Spinnen-Reiter zum nächsten Angriff neu. Doch diesmal sind wir vorbereitet und unsere Eisendrachen wehren die heranstürmende Goblin-Kavallerie erfolgreich mit Flammenwerfern ab.

**Das Blatt wendet sich**

Unser kleiner Sieg währt aber nicht lange. Die Grünhäute haben nämlich weitere fiese Tricks auf Lager. In der Hitze des Gefechts schleicht sich ein unscheinbarer Wolfreiter an unsere linke Flanke. Kurze Zeit später landet ein gewaltiger Meteorit inmitten unserer Armbrustschützen und verbrennt die gesamte Zwergen-Einheit im Nu zu Asche! Langsam dämmert es uns, dass der kleine Goblin ein Schamane war und den mächtigen Zauberspruch namens „Curse of da Bad Moon“ über uns entfesselte (mehr zum Thema Magie findet ihr im Kasten links). Darauf haben die Ork-Wildschweinreiter nur gewartet. Prompt versuchen sie, die entstandene Lücke in unserer Verteidigung zu nutzen, um durchzubrechen. Aber die Orks haben ihre Rechnung ohne Thorgrim Grollbart gemacht. Glücklicherweise schlägt der Zwergenkönig einen Ork-Angreifer nach dem anderen nieder und sorgt binnen kürzester Zeit für ein phänomenales Comeback der Zwerge. Tatsächlich war es ein großer Fehler, unsere Helden so lange zu schonen statt von Anfang an auch auf ihre Muskelkraft zu setzen.

**Der Rest vom Fest**

Überraschenderweise haben auch die leicht gerüsteten Slayer maßgeblich zu unserem Erfolg bei-

Die Arachnarok-Spinne verschlingt binnen weniger Minuten ganze Einheiten.

Die Gyrokopter sind der Höhepunkt des Erfindungsgeistes der geheimnisvollen Maschinistengilde. Diese extrem schnellen und wendigen Kriegsmaschinen greifen die feindlichen Truppen bevorzugt aus der Luft an.

Die Slayer bewegen sich für Zwergen-Verhältnisse erstaunlich schnell und sind besonders effektiv gegen Trolle und andere Monster.

getragen. Diese unangenehmen Zeitgenossen sind waschechte Monsterjäger und haben unser vorrückendes Heer immer wieder vor hinterhältigen Angriffen der Trolle beschützt. Die rothaarigen Zwergen-Berserker brachten sogar einen Riesen zu Fall. Keine Sekunde zu spät traf zur Halbzeit die Luftunterstützung ein. Mit den kleinen, aber wendigen Gyrokoptern erledigten wir schließlich die Goblin-Katapulte, während unsere Orgelkanonen und die Eisendrachen sich um die Ork-Truppen kümmerten.

**Summa summarum**

Trotz großer Verluste trugen wir nach 30 Minuten Spielzeit den Sieg davon. Der hohe Schwierigkeitsgrad, den wir anfangs gewählt haben, war besonders knackig. Erst als wir am Ende noch mal mit der Kamera über das blutige Schlachtfeld fahren, wird uns bewusst, wie knapp unser Sieg war. Von unserer einst gewaltigen Zwergenarmee blieb nur noch ein kümmerlicher Haufen übrig. Der Feind war uns zahlenmäßig deutlich überlegen, für die größten Verluste sorgten jedoch einzelne Gegner wie der flinke Goblin-Schamane und die Riesenspinne Arachnarok.

Ein weiterer Wermutstropfen war das Fehlen der großen Strategiekarte beim Event. Epische Schlachten, schön und gut, aber *Total War* ohne eine Strategiekarte, auf der man seinen nächsten Zug plant, ist unvorstellbar. Gut, dass uns Jan Roxburgh, der Creative Director des Spiels, im Kurzinterview beruhigte und uns erklärte, dass der Handel und die Diplomatie auch in *Total War: Warhammer* ein wichtiger Faktor bleiben, zumindest für Menschen und Zwerge. Bei Orks und Vampirfüsten werden dagegen andere Strategien entscheidend sein. Wann wir das Ganze allerdings testen dürfen, steht noch in den Sternen.

Dank der fliegenden Kriegsmaschinen eroberten wir in letzter Sekunde die Lufthoheit.

## TANJA MEINT

### „Mit *Total War: Warhammer* geht für mich ein Traum in Erfüllung!“

Obwohl ich kein Fan von Artillerie-Einheiten bin, hat mich die geballte Feuerkraft der Zwergenarmee auf ganzer Linie überzeugt. Gut, an das langsame Vorrücken muss man sich erst einmal gewöhnen, doch wenn man den Dreh raushat, dann gibt es für Zwerge kein Halten mehr. Beim Hereinzoomen konnte ich über die Vielfalt an Details nur staunen. Ohne Zweifel, die Entwickler haben beim Design der Einheiten ganze Arbeit geleistet und selbst auf kleinste Details wie die typischen Verzierungen auf den Rüstungen geachtet. Das Spiel ist eine wahre Augenweide! Trotzdem empfand ich die zahlreichen Grafik-Effekte etwas übertrieben. Oft gingen die wichtigsten Ereignisse auf dem Schlachtfeld in gewaltigen Explosionen und großflächigen Feuerattacken unter. Auf die angekündigten Spezialfähigkeiten der Völker bin ich aber besonders gespannt. Laut Ian Roxburgh werden die Orks von ihrem Eroberungsdrang angetrieben. Für jede gewonnene Schlacht schließen sich dem Spieler weitere Grünhäute an, bis der große „WAAAGH!“, der Kriegsschrei der Orks, ausbricht und der Armee für kurze Zeit unglaubliche Durchschlagskraft verleiht – das klingt cool! So ist es auch überhaupt nicht schade darum, dass es zunächst nur vier spielbare Fraktionen geben wird. Die einzelnen Völker unterscheiden sich so stark voneinander, dass sie jedem Spieler genug Abwechslung bieten. Außerdem gibt es immer noch das Imperium! Die Menschen sind wahre Allrounder und gleichen eher dem klassischen *Total War*-Repertoire, das an das Mittelalter angelehnt ist. Ohne Zweifel: sowohl die Tabletop-Liebhaber als auch die *Total War*-Fans werden im düsteren *Warhammer*-Universum ihren Spaß haben. Beide Genres ergänzen sich perfekt. Nach dem Tod von *Warhammer Fantasy* bietet Creative Assembly uns eine letzte Chance, die alte Warhammer-Welt noch mal zu erleben!

Mein Held! Thalin erledigte die fiese Riesenspinne im Alleingang.

Genre: Rollenspiel
Entwickler: Larian Studios
Publisher: Larian Studios
Termin: 2016

Von: Matthias Dammes

# Divinity: Original Sin 2

Die Larian Studios setzen für Teil 2 auf bewährte Qualität, gewohnte Konzepte und vier Helden.

Im vergangenen Jahr gehörte *Divinity: Original Sin* der belgischen Larian Studios zu den absoluten Vorzeigetiteln im Genre und läutete zusammen mit *Wasteland 2* und *Pillars of Eternity* fast schon eine kleine Renaissance von Rollenspielen im klassischen Stil ein. Mit isometrischer Perspektive, taktischen Kämpfen und einer Party von bis zu vier Abenteurern orientierte sich *Divinity: Original Sin* am Serienursprung *Divine Divinity* aus dem Jahre 2002 sowie an Klassikern wie *Baldur's Gate*. Das Besondere waren die beiden Haupthelden, die wahlweise alleine oder von zwei Spielern im Koop-Modus gesteuert werden konnten.

Mit *Divinity: Original Sin 2* arbeitet das Team nun an einem Nachfolger. Kurz vor dem Start der zugehörigen, fast schon obligatorischen Kickstarter-Kampagne (siehe Kasten auf Seite 32) luden uns die Entwickler in ihr Hauptquartier nach Gent ein, um uns einen ersten Blick auf das neue Projekt zu gewähren. Dabei durften wir dann auch fast zwei Stunden lang eine frühe Fassung anspielen.

**Der Charakter bekommt endlich mehr Charakter**

Zu Beginn unseres Besuchs nimmt sich Larian-Chef Swen Vincke fast zwei Stunden Zeit, um uns das Spiel vorzuführen und dabei über die zahlreichen Neuerungen und weiteren Pläne in Sachen *Original Sin 2* zu sprechen. Die Arbeiten am Nachfolger begannen vor rund einem Jahr, also schon wenige Wochen nach der Veröffentlichung von Teil 1. Und noch bevor er uns das Spiel zeigt, bestätigt der Studio-Chef, was viele Fans vermutet hatten: *Original Sin 2* wird einen Multiplayer-Modus für bis zu vier Spieler bieten.

Jede Quest, jedes Problem lässt sich auf verschiedenste Weise lösen.

Dementsprechend logisch ist es, dass ihr bei der Charaktergenerierung nur noch einen Helden erstellt, statt eines Zweierteams wie noch im Vorgänger. Auch wenn der Charaktereditor im Rahmen unseres Besuchs nicht zu sehen war, haben uns die Entwickler ein paar grundlegende Neuerungen verraten. So seid ihr diesmal bei der Erstellung nicht mehr auf das Volk der Menschen beschränkt. Zur Wahl stehen jetzt mehrere Rassen Rivellons, unter anderem Waldelfen, Zwerge und Echsenmenschen. Durch die bereits jetzt sehr hohen Einnahmen der Kickstarter-Kampagne sind inzwischen auch noch die Untoten hinzugekommen. Neben Aussehen, Fähigkeiten und Attributen legt ihr nun auch eine Origin-Story fest, die Details über Herkunft und Charakter definieren. Diese haben großen Einfluss auf den Spielverlauf.

**Die Herkunft bestimmt, wer du bist**

Zu den größten Kritikpunkten an *Divinity: Original Sin* gehörten die Story und die eher langweiligen Charaktere. Entsprechend viel Zeit nimmt sich Swen Vincke, um uns die Neuerungen in diesem Bereich zu erklären. Wurde die Geschichte des ersten Teils noch fast ausschließlich von zwei internen Autoren geschrieben, hat das Team nun extra ein neues Büro in Dublin eröffnet, wo sich fünf zusätzliche Schreiber ausschließlich mit Story und Charakteren befassen. Damit die Spielfiguren mehr Tiefe erhalten, führen die Entwickler die Origin-Storys ein. Für euren Helden wählt ihr während der Charaktererstellung aus einer Reihe vorgefertigter Ursprünge. Derzeit gibt es vier solcher Geschichten. Bis zum Release sollen jedoch noch ein paar dazukommen, auch abhängig vom Ausgang der Kickstarter-Kampagne.

Auch eure Begleiter sollen über eigene Hintergrundgeschichten verfügen, die ihren Charakter und ihre Sicht auf die Dinge bestimmen. Die Origin-Storys ha-

Jede Rasse und Herkunft hat eine eigene Meinung zu Orten und Ereignissen.

In den Minen haben die unterdrückten Zwerge ihre eigene Parallelgesellschaft.

ben Einfluss darauf, wie NPCs auf euch reagieren und welche Informationen sie im Gespräch möglicherweise preisgeben. In der Präsentation verdeutlichte Swen Vincke das anhand seiner Heldin, die ursprünglich aus der Stadt stammt, in der die Demo spielt. Entsprechend begrüßen die Einwohner den Charakter mit Namen und reden über gemeinsame Erlebnisse vergangener Tage. Die gleichen NPCs reagieren dagegen sehr verschlossen, wenn das Gespräch mit dem Zwergenbegleiter gestartet wird, da dessen Volk in dieser Gegend nicht gern gesehen ist.

Eure Herkunftsgeschichte wirkt sich nicht nur auf Gespräche mit anderen aus. Eure Helden reagieren auch unterschiedlich auf verschiedene Orte und Sehenswürdigkeiten. Während eine Statue für den einen nur ein Steinmonument eines verblichenen Herrschers ist, hat ein anderer Charakter vielleicht eine persönlichere Bindung zu diesem Ort. Ob und wie Dialoge und Quests zustande kommen, hängt ganz von eurem Charakter ab. Kommt euer Held im Gespräch mit einem NPC nicht weiter, hilft es vielleicht, es mit einem der Begleiter zu versuchen. Derzeit denken die Entwickler noch darüber nach, ob die Origin-Storys ähnlich wie in *Dragon Age: Origins* jeweils mit einem individuellen Spielanfang beginnen. Sicher sei das aber noch nicht.

Die Spielwelt des neuen *Divinity* soll offenbar deutlich größer werden als noch im Vorgänger. Zwar bekamen wir keinen Blick auf eine Gesamtkarte, jedoch deutete der Creative Director ein großes Hauptgebiet mit zahlreichen kleineren Inseln darum herum an, von denen wir bisher nur einen Ausschnitt gesehen haben. Die gezeigte Vorabfassung lief auf der aktuellen Engine der *Enhanced Edition* von *Divinity: Original Sin*, also quasi einer Version 2.0, inklusive des altbekannten Interfaces. Bis zum Release wollen die Entwickler die Engine noch weiter aufbohren und natürlich auch die Benutzeroberfläche überarbeiten.

**Quellenmagie für alle**

Nach der umfangreichen Einstiegserklärung von Swen Vincke geht es endlich richtig los. Schon nach wenigen Metern gerät er mit seiner Gruppe in einem Kampf mit drei übergroßen Käfern. Die Gefechte laufen auch in *Original Sin 2* weiterhin rundenbasiert ab. Es fällt aber sofort auf, dass die Helden über deutlich weniger Aktionspunkte als im Vorgänger verfügen. Die Anzeige über der Skill-Leiste zeigt nur noch drei oder vier verfügbare Punkte an, im ersten Teil waren es noch zwischen acht und zwölf. Entsprechend wurden jedoch auch die benötigten Aktionspunkte für Fähigkeiten und Aktionen reduziert. Der Larian-Chef erklärt uns, dass man mit dieser Änderung die Kämpfe noch taktischer gestalten will. Eine weitere Neuerung im Kampfsystem sind die sogenannten Quellen-Fähigkeiten. Anders als noch im ersten Teil seid ihr nämlich kein Quellenjäger mehr, der jegliche Nutzung dieser Magieform bekämpft, sondern ihr könnt diese mächtigen Zauber selbst einsetzen. Die neuen Skills unterscheiden sich stark von euren sonstigen Fähigkeiten. Um sie zu benutzen, benötigt ihr zusätzlich zu den normalen Aktionspunkten einen sogenannten Quellenpunkt. Diese Kampfressource ist jedoch nicht leicht zu finden. Besonders wenn euer Charakter ein gutes Karma behalten soll. Während böse Naturen einfach Quellen-Vampirismus auf Leichen anwenden oder Geistern ihre Seele entziehen, müssen strahlende Helden andere

## DIVINITY: ORIGINAL SIN – EIN RÜCKBLICK

**Ihr habt den Vorgänger nicht gespielt? Wir geben einen kurzen Überblick zur Geschichte von *Original Sin*.**

*Divinity: Original Sin* ist bereits der vierte Teil der Rollenspiel-Reihe und wie bei allen Vorgängern diente als Schauplatz die Fantasywelt Rivellon. Zeitlich spielt *Original Sin* noch vor dem Serienauftakt *Divine Divinity*. Die Geschichte dreht sich um zwei sogenannte Quellenjäger, die gegen jegliche Verwendung der verbotenen Quellenmagie kämpfen.

In diesem Bestreben treffen die beiden in der Küstenstadt Cyseal im Süden Rivellons ein, um einen Mord aufzuklären, der im Zusammenhang mit Quellenmagie stehen soll. Dummerweise wird die Stadt von Orks und Untoten belagert, was ihr Unterfangen deutlich erschwert. Schon bald müssen die beiden Helden einsehen, dass wesentlich mehr hinter den Ereignissen in Cyseal steckt, und die beiden decken eine Verschwörung eines Quellen-Zaubererkults auf. In *Divinity: Original Sin 2* übernehmt ihr selbst die Kontrolle über solche Quellenmagier.

## WARUM WIEDER KICKSTARTER?

**Larian setzt für *Divinity: Original Sin 2* wieder auf die Hilfe der Fans – nicht um den Titel zu finanzieren, sondern um ihn zu perfektionieren.**

Nach dem Erfolg des Vorgängers, der über Crowdfunding fast eine Million US-Dollar einspielen konnte, kehren die Entwickler mit dem zweiten Teil zu ihrem Kickstarter-Konzept zurück. Larian-Chef Swen Vincke betont, dass die Entwicklung von *Divinity: Original Sin 2* (wie schon bei Teil 1) durch eigene Mittel bereits gesichert ist. Allerdings wolle das Team den Fans mehr bieten, als der aktuelle Plan für das Spiel vorsieht. Die Zusatzeinnahmen der Kampagne sollen vollständig dazu genutzt werden, das Spielerlebnis in seiner Gesamtheit zu verbessern und zu erweitern. Außerdem wolle das Team wieder engen Kontakt zu Backern und Early-Access-Spielern suchen, um mit diesen an sinnvollen Detailänderungen zu arbeiten. Dieses Konzept kommt anscheinend gut bei den Fans an: Die angestrebte Finanzierungssumme von 500.000 US-Dollar erreichten die Larian Studios innerhalb von zwölf Stunden. Inzwischen haben die Entwickler einige Stretch-Goals vorgestellt, von denen die meisten auch bereits erreicht wurden. Weitere Infos zur Kampagne unter:
**https://www.kickstarter.com/projects/larianstudios/divinity-original-sin-2**

Zwei Spieler können an einem Rechner im Splitscreen spielen.

In Dialogen reagieren die NPCs auf die Herkunftsgeschichte des Charakters.

Wege finden. Einer davon ist die Quellenkanalisierung, die zwar Lebenspunkte kostet, dafür aber gutes Karma verleiht. Karma ist ein neuer Wert, der den Charakter eures Helden definiert. Gutes und schlechtes Karma beeinflussen Dialoge und die Reaktion der NPCs auf den Charakter.

Gab es im Vorgänger bereits unzählige Fähigkeiten und Zauber, sollen es in *Original Sin 2* noch einmal deutlich mehr werden. Eine Neuerung in diesem Bereich stellt das Spellcrafting dar, bei dem ihr verschiedene Zauber kombiniert, um neue Fähigkeiten zu erschaffen. Fügt man beispielsweise der Spinnen-Beschwörung den Schweigen-Zauber hinzu, erhält man eine Stealth-Spinne. Weitere Kombinationen, die uns Swen Vincke vorführt, sind die Verknüpfung von Regen und Ölteppich zum Ölregen oder Regen und Aufschlitzen zum Blutregen. Der Fantasie des Spielers sind hier offenbar kaum Grenzen gesetzt. Ob sich das Spellcrafting auch sinnvoll einsetzen lässt oder ob das neue Überangebot an Fähigkeiten einfach nur stört, muss sich noch zeigen.

Anders als im Vorgänger bedeutet eine Niederlage im Kampf bei *Divinity: Original Sin 2* übrigens nicht automatisch das Spielende. Ihr könnt eure Helden nun am zuletzt besuchten Wegpunkt wiederbeleben. Diese Änderung wurde vor allem im Hinblick auf die Vier-Spieler-Erweiterung und das sogenannte kompetitive Questing nötig. In jedem Fall entfällt lästiges Speichern und neu Laden, sollte eine Taktik mal nicht so aufgehen wie geplant.

**Wer solche Freunde hat ...**

Das Zusammenspiel menschlicher Spieler beschränkt sich in *Original Sin 2* nicht nur auf die kooperative Zusammenarbeit, um Questziele zu erreichen. Die Entwickler erweitern die spielerische Freiheit auch auf den Umgang der Spieler untereinander und führen sogenanntes kompetitives Questing ein. Swen Vincke demonstriert uns das anhand einer Aufgabe, bei der die Gruppe einen Weg in eine abgeriegelte Stadt finden muss. Während seiner Heldin zusammen mit ihren KI-Begleitern aufgrund ihrer örtlichen Bekanntheit und ihres guten Verhandlungsgeschicks relativ einfach Einlass gewährt wird, hat ein anderer Entwickler, der einen Zwerg spielt, weniger Glück. Weil seine Rasse in der Stadt nicht gern gesehen ist, erhält er auf normalem Wege keinen Zutritt. Von einer Gruppe Zwerge, die vor der Stadt campiert, erfährt er jedoch, dass es einen geheimen Tunnel gibt. Der Zugang soll etwas außerhalb der Stadt liegen. Während er sich auf die Suche danach begibt, widmet sich Swen mit seiner Gruppe in der Stadt bereits weiteren Aufgaben.

Wie gewohnt lassen sich Quests auf verschiedenste Wege angehen, sodass zwei Spieler unabhängig voneinander an der Lösung für dasselbe Problem arbeiten können. Aber nur wer die Aufgabe als Erster löst, streicht am Ende die Belohnung dafür ein. So sollen sich die Spieler in einem permanenten Konflikt miteinander befinden. Handlungen gegen Mitspieler wollen allerdings wohlüberlegt sein, da man an verschiedenen Stellen auch immer wieder auf deren Hilfe angewiesen ist.

„Es gibt immer einen anderen Weg", beschreibt Swen Vincke das Design, das er erzählerischen Wettbewerb nennt. So lösen die Aktionen des einen Spielers auch immer wieder geskriptete Ereignisse für den anderen Spieler aus, der sich vielleicht gerade ganz woanders befindet. In unserem Beispiel bekam der Zwerg, der sich gerade durch den Tunnel in die Stadt schlich, Besuch von einem Boten. Der überbrachte ihm eine Anfrage für ein Attentat auf die Heldin von Swen Vincke. An diesem Punkt muss der zweite Spieler entscheiden, ob er gegen einen Mitspieler vorgehen möchte. Trotz Respawn-System: Das Töten eines Spieler-Charakters soll abgesehen von der im Auftrag versprochenen Belohnung auch immer negative Auswirkungen haben.

Die große spielerische Freiheit in *Original Sin 2* kommt auch in den Kämpfen zum Tragen. Kommt ihr mit eurem Teil der Gruppe gerade an einem Mitspieler vorbei, der sich im Kampf mit Feinden befindet, tretet ihr nicht automatisch dem Kampf an der Seite eures Kameraden bei. Ihr habt stattdessen die Wahl, wen ihr unterstützen wollt, und könnt euch auch auf die Seite der KI-Truppen schlagen. Wer es so richtig hinterlistig mag, der kann einem Mitspieler auch durch das Crafting-System eins auswischen. So ergibt ein Giftfläschchen kombiniert mit roter Farbe einen hervorragenden Heiltrank mit eingebauter Überraschung. Wir sind gespannt, wie weit die Entwickler diesen kompetitiven Ansatz treiben und ob man dann trotz der möglichen Auseinandersetzungen mit Gefährten noch das Ziel des Spiels erreichen kann.

In *Divinity: Original Sin 2* gibt es auch Konflikte in der Gruppe und zwischen Spielern.

Die aktuelle Engine zaubert bereits in der gezeigten Fassung sehr schöne Landschaften.

**Der Tod als Gelegenheit**

Ein weiteres neues Feature hat sich Swen Vincke nach eigener Aussage vom Indie-Titel *Invisible Inc.* abgeschaut. Dabei handelt es sich um das sogenannte Security-Level, das bestimmt, wie Stadtwachen mit euren Charakteren umgehen. Details über die Anzahl der Stufen und genaue Auswirkungen verriet er nicht, allerdings demonstrierte er, wie die Helden bei erhöhter Wachsamkeit immer wieder angehalten und nach gestohlener Ware durchsucht werden. Auch hier kommt das konkurrierende Spiel zum Tragen. So könnt ihr bei einer Wache andere NPCs oder gar Mitspieler eines Verbrechens beschuldigen. Diesen Charakteren gegenüber verhalten sich die Wachen dann besonders aufmerksam und gehen den Vorwürfen auf den Grund.

Neu ist die Möglichkeit, mit Geistern zu sprechen, um an Informationen zu gelangen. Das ging im Vorgänger bereits mit Tieren. In *Divinity: Original Sin 2* hinterlässt jeder nicht-tierische NPC beim Sterben einen Geist. Jedenfalls sofern es eine Leiche gibt. Verbrennt ihr den Gegner zu einem Häufchen Asche, erscheint auch kein Geist. Besitzt ihr die Eigenschaft, mit Geistern zu sprechen, könnt ihr mit den Verblichenen sprechen und auf diese Weise Informationen erhalten. Außerdem besteht im Dialog die Möglichkeit, dem Geist die Seele zu entziehen, um einen Quellenpunkt zu erhalten.

**Streitschlichtung in der Arena**

In dem Dorf der gezeigten Fassung steht auch eine Arena, in der sich die menschlichen Spieler in waschechten PvP-Kämpfen messen können. Nach einem Gespräch mit dem Arenameister gelangt ihr auf eine symmetrisch aufgebaute Karte, auf der jeder Charakter in seiner eigenen Ecke startet. Ziel ist es, die Charaktere des Gegners auszuschalten. In unserem Fall kämpften zwei Spieler gegeneinander, die jeweils zwei Charaktere steuerten. Zusätzlich erschweren jedoch auch einige NPC-Skelette das Vorankommen.

In der Mitte der Karte wartet außerdem eine Truhe mit Zauber-Schriftrollen und Granaten auf euch. Diese Hilfsmittel können im Kampf einen entscheidenden Vorteil bringen. Glück spielt hier auch eine Rolle, schließlich weiß man nicht, wer die Aufmerksamkeit der NPC-Feinde auf sich zieht. Das Balancing der PvP-Gefechte passte noch nicht, angesichts der frühen Entwicklungsphase stellt das aber keinen Grund zur Sorge dar. Unser Team aus Kriegerin und einer Waldelfen-Zauberin machte mit dem Dieb und dem Zwerg unseres Gegners kurzen Prozess.

**Solo-Helden mit Zweifeln**

Während der gesamten Präsentation wurde deutlich, dass die Entwickler besonders das Mehrspieler-Erlebnis ausbauen und verbessern wollen. Die Spieler sollen durch ihre eigenen Persönlichkeiten im gesunden Wettbewerb miteinander stehen und sich dennoch auch gegenseitig helfen. Bleibt nur zu hoffen, dass das Einzelspieler-Erlebnis von *Divinity: Original Sin 2* dabei nicht auf der Strecke bleibt. Allerdings war auch schon Teil 1 rund um das kooperative Spiel konzipiert worden.

Swen Vincke verspricht uns, dass man dafür sorgen wolle, dass auch einsame Abenteurer ein tolles Spielerlebnis geboten bekommen. Dies soll durch eine verbesserte Begleiter-KI erreicht werden, die sich wie ein menschlicher Mitspieler mit eigenen Zielen und eigener Gesinnung verhalten soll.

Am Ende unserer Anspiel-Session im Zwei-Spieler-Koop-Modus hatte zwar keiner von uns ein wichtiges Hauptziel erreicht. Es war jedoch interessant zu sehen, wie unterschiedlich beide Spieler auf ein Ziel hingearbeitet haben. Ob diese Freiheit auch mit vier Spielern noch so gut funktioniert, muss sich zeigen. Wenn jeder seine eigenen Ziele verfolgt, sind Auseinandersetzungen kaum auszuschließen. Wir stehen am Ende des Besuchs immerhin als reicher Arena-Champion auf Lebenszeit da. Keine schlechte Bilanz für nur zwei Stunden Spielzeit, oder?

**MATTHIAS MEINT**

„Tolle neue Ideen und Ansätze speziell für Koop-Spieler"

Bereits *Divinity: Original Sin* hat vieles richtig gemacht. Diese Stärken wollen die Entwickler von Larian Studios praktisch unangetastet lassen oder lediglich etwas verfeinern, Stichwort Aktionspunkte. Großen Wert legt das Team diesmal auf die Ausarbeitung von Story und Akteuren, eher ein Schwachpunkt im ersten Spiel. Dank eines sinnvoll verstärkten Autoren-Teams, der Origin-Storys und rivalisierender Charaktere sind die Macher hier auf einem sehr guten Weg. Für eine finale Beurteilung der narrativen Qualität ist es freilich noch zu früh, schließlich haben wir bislang nur einen Bruchteil des Spiels gesehen. Als Fan des Einzelspielerlebnisses aus Teil 1 mache ich mir ebenfalls Sorgen, ob die neue Vier-Spieler-Ausrichtung sich nicht negativ für Solo-Abenteurer auswirkt. Und die zahlreichen Koop-Neuerungen wie das kompetitive Questing funktionieren nur richtig, wenn man mit den richtigen Mitspielern zockt.

Mehr Vielfalt: Neben Menschen gibt es nun auch Elfen, Zwerge und Lizards als spielbare Charaktere.

THE ELDER SCROLLS 5: SKYRIM – ENDERAL (MOD)

# Dem Zauber entgegenfiebern!

**Von:** Stefan Weiß

Aufgepasst, Bethesda: Ein ambitioniertes Mod-Projekt zeigt euch, wie man ein gut erzähltes Rollenspiel macht!

**Genre:** Rollenspiel
**Publisher:** Sure AI
**Entwickler:** Sure AI
**Termin:** Ende 2015/Anfang 2016

Schon zu Beginn der Mod *Enderal* zieht Entwicklerteam Sure AI ordentlich vom Leder: Mit tollen Landschaften, Lichteffekten und einer ernsten Story, die sich erfreulich vom Einheitsbrei abhebt.

Bethesda braucht sich keine Sorgen zu machen. Sollten den Entwicklern die Ideen für das nächste *The Elder Scrolls*-Spiel ausgehen, bräuchten sie sich nur an das deutsche Mod-Team Sure AI wenden. Schon im Jahre 2010 zeigten die Modder mit ihrer beeindruckenden Total Conversion *Nehrim* für *The Elder Scrolls 4: Oblivion*, was sie auf dem Kasten haben. Mit dem Nachfolger *Enderal* legen sie noch eine Schippe drauf und präsentieren uns ein ernstes, spannendes Rollenspielerlebnis auf einem neuen Kontinent.

**Ernste neue Welt**

*Enderal* spielt sich inhaltlich komplett von *The Elder Scrolls* losgelöst. Die Rollenspielwelt stammt aus der Feder der Modder, enthält ein eigenes Rollenspielsystem mit eigenen Völkern und Zaubern. Das Setting ist mittelalterlich gehalten und setzt auf viel Abwechslung. Das schlägt sich beispielsweise in verschiedenen Klimazonen nieder, die ihr in *Enderal* bereist. Um sich erzählerisch von typischer Fantasy-Kost abzuheben, widmet sich die umfangreich erzählte Hauptgeschichte ernsten Themen. Darin seid ihr kein strahlender Held, sondern gefangen in der Vorstellung, die eigene Familie ermordet zu haben. Was daran wahr ist und wie das mit dem sogenannten Roten Wahnsinn zusammenhängt, der in *Enderal* dafür sorgt, dass friedliebende Einwohner zu kaltblütigen Mördern werden, ist Teil des umfangreichen Rollenspiels. Je nach Spielstil veranschlagt Sure AI 30 bis über 100 Stunden Spielzeit dafür. Denn wie schon im vorangegangenen Großprojekt *Nehrim* bietet auch *Enderal* abseits der Hauptgeschichte enorm viel Spieltiefe: Gut erzählte Nebenquests und jede Menge Locations mit spannenden Rollenspielinhalten.

**Gut überarbeitet**

Doch nicht nur in puncto Story und Umfang ist *Enderal* herausragend zu nennen. Auch Spielmechaniken wie etwa das Charakter-, Kampf- und Magiesystem fühlen sich im Mod-Projekt griffiger und durchdachter an als in Bethesdas Vorlage. Eigens entwickelte Klassen und deren Talente sorgen für anspruchsvollere Kämpfe. Das schließt auch eine verbesserte Umgebungsnutzung ein. Lockt Gegner in Fallen, entzündet brennbare Flüssigkeiten, setzt Katapulte ein, löscht Lichtquellen, um Schatten zu nutzen – *Enderal* spielt sich in jeder Hinsicht vielseitig.

In technischer Hinsicht holen die Entwickler noch einiges aus der inzwischen betagten Creation Engine heraus. Das schließt verbesserte Texturen und vor allem die überarbeitete Beleuchtung mit ein. Besonders in Höhlen und Dungeons lässt uns die optische Atmosphäre in *Enderal* oft staunend innehalten. Bei der Farbgebung setzt Sure AI auf deutlich mehr saturierte Farben als im kühlen *Skyrim*. Das sorgt für märchenhafte, aber mitunter auch schon für plakative, regelrecht kitschig wirkende Bilder.

**Zauberei macht krank!**

Mit der Story einhergehend, erfahrt ihr bezüglich des Magiesystems in *Enderal* einen überraschenden Effekt. So entdecken wir im Charakterbildschirm unserer Figur neben bekannten Attributen wie Lebenspunkte, Mana und Ausdauer den Eintrag Arkanistenfieber. Dieser repräsentiert die mentale Gesundheit eurer Figur. Wer reichlich Zaubersprüche anwendet, sich magische Tränke einschmeißt oder sich zu lange an bestimmten magischen Orten aufhält, muss mit einem Anstieg des Fiebers rechnen. Mit zunehmendem Fieber erleidet ihr Nachteile und wenn der Fieberbalken das Maximum von 100% erreicht, ist es mit eurem Helden aus.

Um dem Zustand entgegenzuwirken, gibt es zum Glück ein Gegenmittel. Der Alchemietrank Ambrosia senkt das Fieber und auch Heiler sind in der Lage, die Krankheitssymptome wieder einzudämmen. Im Spiel entpuppt sich das Fieber-Element durchaus als spannende Variante, führt es doch dazu, dass wir Magie deutlich bewusster und taktischer einsetzen als etwa in *Skyrim*. Diese Mechanik erinnert uns ein wenig an das Add-on *Mask of the Betrayer* zu *Neverwinter Nights 2*. Dort stand die Hauptfigur unter einem Fluch, der dafür sorgte, dass man ständig Seelen fressen musste, um nicht draufzugehen. Allerdings verlief der Krankheitsanstieg dort automatisch, was frustete. In *Enderal* hat der Spieler es selber in der Hand, wie er mit der Krankheit umgeht.

**Fulltime-Freizeitjob**

Bislang stecken über 44.000 Arbeitsstunden in dem Projekt der Modder. Das Ergebnis ist eine voll spielbare Alpha-Version, die uns Sure AI zur Verfügung stellte und die uns bislang in vielen Punkten hervorragend unterhält. Derweil gehen die Alpha-Tester des Teams auf Bug-Jagd, um *Enderal* in polierter Form fertigzustellen.

Wann genau das sein wird, steht allerdings nicht exakt fest, eben weil es sich um ein Freizeitprojekt handelt. Von Ende 2015 bis erstes Quartal 2016 ist derzeit noch alles drin – also Daumen drücken! ❑

# FÜNF GUTE GRÜNDE, WARUM IHR EUCH AUF ENDERAL FREUEN DÜRFT!

**Das Mod-Team Sure AI liefert mit seiner Total Conversion *Enderal* ein komplett eigenständiges Spiel ab, das locker die Ausmaße eines Vollpreistitels annimmt.**

## Umfangreiche Spielwelt

*Enderal* spielt auf einem riesigen Kontinent. Die Spielwelt ist von Hand designt und bietet unterschiedliche Klimazonen. Ihr bereist Wüsten- und Dschungelareale, eisige Bergregionen, Dörfer, Städte, Ruinen, Dungeons. Egal, in welche Richtung ihr euch wendet, es gibt haufenweise interessante Orte zu entdecken. Anfangs seid ihr zu Fuß unterwegs, mit genügend Gold in der Tasche könntet ihr euch später ein Pferd leisten. Schnellreise ist mit den sogenannten Myraden möglich. Nur an fest vorgegebenen Reisestationen stehen euch diese vieräugigen, gefiederten Fantasytiere als öffentliches Transportmittel zur Verfügung. Das funktioniert im Prinzip genauso wie mit den Schlickschreitern in *Morrowind*: Transferkosten zahlen, Zielort wählen und los geht's.

Schnellreise ist in *Enderal* mithilfe solcher Myraden-Reisestationen möglich. Die riesigen, gefiederten Flugtiere bringen euch schnell von A nach B.

Mithilfe des gemoddeten Inventar-Bildschirms behaltet ihr den Überblick über eure Items.

## Befriedigende Sammelleidenschaft

Dungeons, Truhen, Kisten und besiegte Gegner sorgen für jede Menge Waffen, Ausrüstung und Zubehör für euren Charakter. Die *Enderal*-Mod enthält neben Standard-Items auch zahlreiche Set-Gegenstände, die nicht nur toll aussehen, sondern auch für gehörige Boni sorgen, wenn ihr ein Set nach und nach komplettiert. Um im Inventar die Übersicht zu behalten, nutzen die Entwickler von *Enderal* die Interface-Mod *Sky UI* in der MCM-Skyrim-Edition 3.0. Diese enthält zahlreiche Optionseinstellungen, mit denen ihr das Interface nach euren Wünschen anpassen könnt. Auch an weiteren Komfort hat das Team Sure AI gedacht: Bei den Schnellreisestationen und in euren Häusern, die ihr erwerben könnt, steht euch eine sogenannte sichere Truhe zur Verfügung. Diese dient als Stauraum, auf den ihr von jeder anderen sicheren Truhe aus zugreifen könnt. Das schont die Tragekapazität und verhindert unnötig lange Laufwege – prima gelöst!

## Charaktere, Dialoge und Geschichten

Erzählerisch bewegt sich *Enderal* erfrischend abseits typischer Heldenepos-Standardkost. Die Hauptgeschichte, die sich um menschlichen Wahnsinn und düstere Visionen dreht, strotzt nur so vor Tiefgang und ernsten Themen. Spoilern wollen wir davon nichts, aber es sei gesagt, dass wir bei einigen Dialogen und Erzählungen ein regelrecht flaues Gefühl im Magen bekamen. Dazu tragen nicht nur die gut geschriebenen Texte, sondern vor allem auch die hervorragend eingesprochenen Dialoge bei. Sure AI hat das Glück, sowohl auf talentierte Hobby-Sprecher als auch auf professionelle Synchronsprecher zurückgreifen zu können, die das Projekt unentgeltlich unterstützen. Dass die Sprecher dabei mit Herzblut an die Sache herangehen, hört man in jeder gesprochenen Zeile. Als sei das noch nicht genug, findet ihr in *Enderal* auch haufenweise toll geschriebene Bücher, die euch noch tiefer in die Geheimnisse der Spielwelt abtauchen lassen.

Dörfer und Ansiedlungen in *Enderal* beherbergen zahlreiche Charaktere, die große und kleine Geschichten parat haben.

Für das Crafting in *Enderal* benötigt ihr neben dem passenden Wissen auch Baupläne, die ihr kaufen oder finden könnt.

## Eigenständiges Rollenspielsystem

Das Rollenspielsystem aus *Skyrim* haben die Mod-Entwickler für *Enderal* ganz schön umgekrempelt. Das Fertigkeitensystem beispielsweise setzt sich aus neun Talentsäulen zusammen, die in Dreiergruppen für Krieger-, Magier- und Schurkentalente unterteilt sind. Im Spiel erhaltet ihr sogenannte Erinnerungspunkte, die ihr innerhalb der einzelnen Talentbäume investiert. Ähnlich wie bei den Sternbildern in *Skyrim* ergeben sich dabei unterschiedlichste Kombinationsmöglichkeiten. Wer bei bestimmten Talenten genügend Punkte investiert, schaltet damit spezielle Klassenkombos frei. Beim Levelaufstieg eures Charakters gibt's neben Erinnerungspunkten auch Lern- und Handwerkspunkte. Lernpunkte benötigt ihr, um entsprechende Bücher zu lesen, die Kampffertigkeiten steigern. Mit Handwerkspunkten seid ihr in der Lage, Lektüre für Alchemie, Taschendiebstahl, Schlossknacken, Verzauberung, Schmieden und Rhetorik studieren zu können.

## Team-Erfahrung und genialer Vorgänger

*Enderal: Die Trümmer der Ordnung* ist nicht das erste Großprojekt, das die Mod-Entwickler von Sure AI stemmen. Die *Skyrim*-Total-Conversion ist quasi der Nachfolger der umfangreichen Mod *Nehrim: Am Rande des Schicksals*. Sure AI entwickelte *Nehrim* für *The Elder Scrolls 4: Oblivion* und legte damit den Grundstein für eine begeisterte Rollenspiel-Community. Denn schon mit *Nehrim* zeigten die Modder auf eindrucksvolle Art und Weise, dass sie inhaltlich und spielerisch ein deutlich besseres Ergebnis lieferten als Bethesda selbst. Herausragend ist dabei die fantastisch gut erzählte Geschichte, für die Sure AI erstklassige Sprecher ins Boot holen konnte. Auch *Nehrim* bietet Rollenspielunterhaltung für zig Stunden und macht aus *The Elder Scrolls 4: Oblivion* ein komplett neues Spielerlebnis. Falls ihr noch nicht die Gelegenheit hattet, die Mod zu spielen, empfehlen wir euch, dies unbedingt nachzuholen – es lohnt sich!

Das Mod-Projekt *Nehrim* stellt den Vorgänger zu *Enderal* dar und überzeugte schon mit hochwertigen Rollenspielinhalten.

# KURZMELDUNGEN

Aktuelle Nachrichten, Trends und Insider-Infos aus der Welt der PC-Spiele

FALLOUT 4

## Bethesdas Zukunftspläne

Während sich die Entwicklung von *Fallout 4* mit Riesenschritten der Zielgeraden nähert, hat Bethesda bereits erste Pläne für die Zeit nach dem Release vorgestellt. So wurde die PC-Version des Modding-Tools *Creation Kit* für Anfang 2016 angekündigt, mit dem sich das Spiel umfangreich modifizieren lassen soll. Zu einem ähnlichen Zeitpunkt wird außerdem ein Season Pass für ca. 30 Euro erhältlich sein. Der soll sämtliche DLC-Zusatzinhalte abdecken, die Bethesda künftig entwickeln möchte. Wie viele das sein werden, steht noch nicht fest, Bethesda verspricht aber, dass die neuen Story-Inhalte den Preis nicht nur wert sein, sondern vermutlich sogar übersteigen werden. Zur Erinnerung: Für *Fallout 3* sind seinerzeit fünf zum Teil sehr gute DLC-Erweiterungen erschienen. Außerdem will Bethesda das Spiel mit regelmäßigen kostenlosen Updates versorgen und dabei nicht nur Fehler beseitigen, sondern wie schon zuletzt bei *The Elder Scrolls 5: Skyrim* auch neue Features hinzufügen.

Noch zwei gute Nachrichten für deutsche Käufer: Anders als der dritte Teil erscheint *Fallout 4* hierzulande vollkommen ungeschnitten. Zudem ist neben der komplett deutschen Übersetzung auch die englische Originalfassung enthalten. ❑

Info: www.fallout4.com

Season Pass, Modding Tools, Gratis-Updates: Bethesda hat große Pläne für *Fallout 4*.

MOTIVE STUDIOS

## Hilfe für Star Wars

Überraschende Nachrichten von Jade Raymond: Die beliebte Game Designerin (u. a. *Assassin's Creed*) und Studioleiterin von Ubisoft Toronto wechselt den Arbeitgeber. Unter der Aufsicht von Electronic Arts wird Raymond künftig die neu gegründeten Motive Studios in Montreal leiten. Und sie hat auch schon eine spannende neue Aufgabe gefunden: Das neue Team soll sich maßgeblich an dem noch geheimen *Star Wars*-Titel beteiligen, der derzeit bei Visceral Games (*Dead Space, Dante's Inferno*) in Entwicklung ist. Die kreative Leitung des *Star Wars*-Actionspiels liegt nach wie vor bei Amy Hennig, die zuvor die *Uncharted*-Reihe stark geprägt hat. Auch mit Bioware Montreal (*Mass Effect: Andromeda*), das sich nur unweit der Motive Studios befinden soll, will Raymond künftig regen Kontakt halten. ❑

Info: www.ea.com/motivestudios

DRAGON'S DOGMA: DARK ARISEN

## Endlich auch für den PC

Der Held in *Dragon's Dogma* muss nicht allein gegen seine Feinde kämpfen, KI-Teamkameraden begleiten ihn auf seinen Abenteuern.

Vor drei Jahren überraschte das Team hinter solchen (Konsolen)-Hits wie *Devil May Cry 4* und *Resident Evil 4* die Xbox-360- und PlayStation-3-Spieler. Anstelle eines japanisch angehauchten Action-Spektakels brachten die Entwickler von Capcom mit *Dragon's Dogma* ein „westliches" Rollenspiel im Stil von *Dragon Age 2* heraus. Nun soll auch eine PC-Portierung auf den Markt kommen. Dabei handelt es sich um eine erweiterte Version namens *Dark Arisen*, die im Vergleich zur Originalfassung zum Beispiel ein zusätzliches Gebiet und neue Gegner enthält. Neben hoch aufgelösten Texturen soll die PC-Fassung auch über eine Maus-und-Tastatur-Steuerung verfügen. *Dragon's Dogma: Dark Arisen* wird ab dem 15. Januar 2016 im Handel und auch digital erhältlich sein. ❑

Info: www.dragonsdogma.com

HEADLANDER

## Kopflos durchs Weltall

Von Double Fine sind wir Verrücktes gewohnt und *Headlander* macht da natürlich keine Ausnahme: Unter der Leitung von Lee Petty (*Stacking*) arbeitet ein Teil von Tim Schafers Studio derzeit an einem abgedrehten futuristischen Sidescroller. In *Headlander* sind wir als Astronaut in einer durchgestylten Zukunft im 70er-Jahre-Stil unterwegs. Das Besondere: Wir können unseren Kopf – das einzige noch lebende Teil, das uns geblieben ist – jederzeit von unserem künstlichen Körper lösen und dank eines modernen Helmes herumfliegen lassen. So kundschaften wir die Levels aus und suchen uns andere Körper, deren Fähigkeiten wir dann benutzen, um Puzzles zu lösen und Robotergegner wegzublasen. Schräg. *Headlander* erscheint 2016. ❑

Info: www.doublefine.com

Der Kopf unseres Helden schwebt umher und sucht sich bei Bedarf neue Körper – sogar den eines Hundes.

HOB

## Wundersame Reise durch eine fremde Welt

Die *Torchlight*-Macher haben genug von Hack & Slays im Stile von *Diablo*: Runic Games veröffentlicht 2016 *Hob*, ein Action-Adventure, das ohne jedes gesprochene oder geschriebene Wort auskommt. Der Spieler erforscht in der Rolle einer kleinen Kreatur eine fremde, farbenprächtige Welt. Die Umgebung selbst soll dabei den Kontext liefern und eine Geschichte erzählen – Dialoge mit anderen Figuren werden von Runic Games kategorisch ausgeschlossen. Ergo muss der Spieler erst einmal selbst herausfinden, wer sein Alter Ego und was seine Aufgabe ist. Am ehesten vergleichbar ist *Hob* mit dem Playstation-Hit *Journey*, spielerisch sollen aber auch Ansätze von *Metroid Prime* (Gamecube, Wii) enthalten sein. Denn der Protagonist findet im Spielverlauf neue Werkzeuge und erhält zusätzliche Fertigkeiten, mit denen er in bis dahin unzugängliche Parts der Spielwelt vorstoßen kann. Das auf Gamepad-Steuerung ausgelegte Spielprinzip mischt Erkundung, Hüpfeinlagen, Kämpfe gegen feindselige Kreaturen sowie häufige Puzzles unter Einbeziehung der Umwelt. Ob hübsche Cel-Shading-Optik und verträumter Soundtrack ausreichen, um dem künstlerischen Anspruch von *Hob* gerecht zu werden? ❑

Info: www.hobgame.com

Die Story des Spiels soll ohne Text und Sprachausgabe erzählt werden.

HORN DES MONATS*

### MATTI SANDQVIST

Unser unerschütterlicher Redaktionsfinne zerbrach sich in seiner Vorschau zu *For Honor* kürzlich den Kopf: „Wie oder ob das interessante Art-of-Battle-Kampfsystem überhaupt mit Maus und Tastatur funktionieren soll, da sind wir noch ein skeptisch." (PC Games 08/2015, Seite 26) Skeptisch sind wir angesichts des abenteuerlichen Satzbaus übrigens auch. Um Matti die Bedeutung selbst unscheinbarer Wörtchen wie „wenig" künftig etwas näher zu bringen, kürzten wir ihm für einen Monat sein Gehalt – natürlich nur ein wenig.

* Ex-Redakteur Robert Horn erschuf den Titel (unfreiwillig), als er im Test zu All Star Strip Poker schrieb: „Dann lassen **Sie** nach und nach die Hüllen fallen, um sich in einer abschließenden Sequenz selbst zu befummeln."

ORI DEFINITIVE EDITION

## Neuauflage

Gerade mal ein halbes Jahr nach seinem ersten Release kündigen Microsoft und Entwickler Moon Studios eine Neuauflage von *Ori and the Blind Forest* an. Für die *Definitive Edition* wollen die Entwickler nicht nur neue Inhalte, Abschnitte und Fähigkeiten einbauen, sondern auch alte Schwächen ausbessern. So sollen zum Beispiel die frustrierenden Fluchtsequenzen entschärft werden. Für Besitzer des Originalspiels soll die *Definitive Edition* auch als günstiges Update erhältlich sein. Geplanter Termin: Herbst 2015. ❑

Info: www.oriblindforest.com

Toll spielbar und tief bewegend: Das Metroidvania *Ori* ist eines der schönsten Spiele des Jahres.

UMBRELLA CORPS

## Online-Gefechte im *Resident Evil*-Universum

Den Seriennamen *Resident Evil* hat Publisher Capcom wohl mit Absicht weggelassen: Der Team-Shooter *Umbrella Corps* sieht nach Action von der Stange aus und hat mit Survival-Horror nur noch wenig zu tun. Zwei Teams ballern aus Third-Person-Perspektive oder Ego-Ansicht aufeinander und nutzen Gadgets wie Schild, Axt, Spike-Schuhe (zum schmerzhaften Auf-Köpfe-Treten) und „Zombie-Störsender“. Jener Apparat dient dazu, der Aufmerksamkeit der ebenfalls auf den Maps herumlaufenden Untoten zu entgehen. *Umbrella Corps* wird kein Free2Play-Spiel, sondern soll knapp 30 Euro kosten und Anfang 2016 erscheinen. ❑

Info: www.residentevil.net

In Deckung schlüpft ihr in der Third-Person-Ansicht. Beim Zielen hilft die Ego-Perspektive.

Die Untoten werden vom Computer gesteuert und greifen beide Spielerteams an.

LAWBREAKERS

## Beinharte Arena-Kämpfe in der Zukunft

Zurzeit kann man sich beileibe nicht über einen Mangel an teambasierten Online-Shooter-Hoffnungen beklagen – bis zum Erscheinen von Blizzards *Overwatch* und Gearbox' *Battleborn* dürften Genre-Fans bereits eifrig die Tage zählen. Nun hat sich das vor einem Jahr gegründete Studio Boss Key Productions ebenfalls zu Wort gemeldet und einen Free2Play-Shooter mit Sci-Fi-Setting angekündigt. Das klingt erst einmal nicht gerade spektakulär und vom Setting sowie den angekündigten Features her unterscheidet sich das Spiel auch kaum von seiner zahlreichen Konkurrenz. Doch da die Entwicklerlegende Clifford Michael Bleszinski – besser unter den Namen CliffyB bekannt – für die Produktion verantwortlich zeichnet, dürften auch die Herzen der abgebrühtesten Shooter-Veteranen bei der Ankündigung höher schlagen. CliffyB hat nämlich mit der *Gears of War*-Serie einen echten Meilenstein im Genre gesetzt und will mit *Lawbreakers* nun seine Vision eines Online-Shooters umsetzen.

*Lawbreakers* hat schon wegen der Ego-Perspektive mehr Ähnlichkeit mit der *Unreal Tournament*-Reihe als mit der *Gears of War*-Serie. Zumal es keine Deckungs-Shooter-Mechanik im Spiel geben soll.

MAVERICK
SKIRMISHER

Die Skirmisher-Klasse verfügt über Jetpacks und kann so aus luftiger Höhe ins Geschehen eingreifen.

Das Spiel ist in einer alternativen Zukunft angesiedelt, in der beinharte Kämpfer in Arenen um die Wette schießen. Das Besondere: Durch ein als „The Shattering“ bekanntes Ereignis hat die Wirkung der Schwerkraft auf der Erde nachgelassen und so können die Haudegen ohne Probleme ziemlich hoch springen. Die Spieler können sich für eine von vier unterschiedlichen Klassen entscheiden – etwa einen Katana schwingenden Assassinen oder einen schwer bewaffneten Titanen. Die Gefechte selbst sind vor allem auf Geschwindigkeit getrimmt und laut den Entwicklern darauf ausgelegt, dass Skill über Sieg und Niederlage entscheidet. Daher legen die Macher auch sehr viel Wert auf das Balancing. Doch auch die Grafik scheint ihnen sehr wichtig zu sein: *Lawbreakers* sieht bereits jetzt dank der Unreal Engine 4 sehr hübsch aus. Als Erscheinungszeitraum ist bislang nur das nächste Jahr bekannt. ❑

# SPIELE UND TERMINE

Die wichtigsten Spiele der kommenden Monate und ihre Veröffentlichungstermine. (Änderungen vorbehalten)

**Legende:** Terminänderung | Neuankündigung | Vorschau in dieser Ausgabe

| | SPIEL | GENRE | PUBLISHER | RELEASE | VORSCHAU IN AUSGABE |
|---|---|---|---|---|---|
| | Abzû | Adventure | 505 Games | 2016 | 08/15 |
| | Adr1ft | Adventure | 505 Games | September 2015 | 08/15 |
| Seite 12 | Anno 2205 | Aufbaustrategie | Ubisoft | 3. November 2015 | 08/15, 09/15, 10/15 |
| | Armored Warfare | Mehrspieler-Action | Obsidian Entertainment | 2015 | 04/15 |
| | Ashen | Action-Rollenspiel | Aurora 44 | Nicht bekannt | - |
| Seite 24 | Assassin's Creed: Syndicate | Action-Adventure | Ubisoft | 19. November 2015 | 06/15, 09/15, 10/15 |
| | Battleborn | Mehrspieler-Shooter | 2K Games | 9. Februar 2016 | 07/15 |
| | Battlecry | Mehrspieler-Action | Bethesda | 2015 | - |
| | Battlefleet Gothic: Armada | Echtzeitstrategie | Focus Home Interactive | 2016 | 03/15 |
| | Below | Action-Adventure | Capybara Games | 2015 | 08/14 |
| | Blitzkrieg 3 | Echtzeitstrategie | Nival Interactive | 2015 | - |
| | Call of Duty: Black Ops 3 | Ego-Shooter | Activision | 6. November 2015 | 06/15 |
| | Cities: Skylines – After Dark | Aufbaustrategie | Paradox Interactive | 4. Quartal 2015 | 09/15 |
| | Civilization: Beyond Earth – Rising Tide | Rundenstrategie | 2K Games | 9. Oktober 2015 | - |
| | Cossacks 3 | Echtzeitstrategie | GSC Game World | 2015 | - |
| | Cuphead | Jump & Run | Studio MDHR | 2016 | 08/15 |
| | Cyberpunk 2077 | Rollenspiel | CD Projekt | Nicht bekannt | - |
| | Dark Souls 3 | Action-Rollenspiel | Bandai Namco | April 2016 | 08/15, 09/15 |
| | Dead Island 2 | Action | Deep Silver | 2016 | 09/14 |
| | Demons Age | Rollenspiel | Bigmoon Entertainment | 1. Quartal 2016 | - |
| | Deus Ex: Mankind Divided | Action-Rollenspiel | Square Enix | 23. Februar 2016 | 06/15 |
| | Die Gilde 3 | Wirtschaftssimulation | Nordic Games | 2016 | 09/15 |
| | Die Siedler: Königreiche von Anteria | Aufbaustrategie | Ubisoft | 2015 | 08/14 |
| | Die Zwerge | Rollenspiel | Eurovideo | 1. Quartal 2016 | 09/15 |
| | Dishonored 2 | Action | Bethesda | 2. Quartal 2016 | 08/15 |
| Seite 30 | Divinity: Original Sin 2 | Rollenspiel | Larian Studios | 4. Quartal 2016 | 10/15 |
| NEU | Dragon's Dogma: Dark Arisen | Action-Rollenspiel | Capcom | Januar 2016 | - |
| | Dreadnought | Action | Grey Box | 2015 | 07/14, 04/15, 06/15 |
| | Doom | Ego-Shooter | Bethesda | 2. Quartal 2016 | 08/15 |
| | Eitr | Action-Rollenspiel | Devolver Digital | 2016 | 08/15 |
| | Elex | Rollenspiel | Nordic Games | 4. Quartal 2016 | 09/15 |
| | Endless Space 2 | Rundenstrategie | Amplitude Studios | 2016 | 09/15 |
| | Eve Valkyrie | Weltraum-Action | CCP Games | Nicht bekannt | 06/14 |
| | Everspace | Weltraum-Action | Rockfish Games | Oktober 2016 | 09/15 |
| | Everquest Next | Online-Rollenspiel | Daybreak Game Company | Nicht bekannt | - |
| | Fable Legends | Action | Microsoft | 13. Oktober 2015 | - |
| | Fallout 4 | Rollenspiel | Bethesda | 10. November 2015 | 08/15, 09/15 |
| | For Honor | Action | Ubisoft | Nicht bekannt | 08/15 |
| | Fortnite | Action | Epic Games | 2015 | 10/12, 10/14 |
| | Gears of War: Ultimate Edition | Action | Microsoft | Nicht bekannt | - |
| | Ghost Recon: Wildlands | Action | Ubisoft | Nicht bekannt | 08/15 |
| | Gigantic | Mehrspieler-Action | Motiga | 2015 | 09/15 |
| NEU | Headlander | Action | Double Fine | 2016 | - |
| | Hearts of Iron 4 | Echtzeitstrategie | Paradox Interactive | 1. Quartal 2016 | - |
| | Hellblade | Action | Ninja Theory | 2016 | 08/15 |
| | Hitman | Action | Square Enix | 8. Dezember 2015 | 08/15 |
| NEU | Hob | Adventure | Runic Games | 2016 | - |
| | Homeworld: Shipbreakers | Echtzeitstrategie | Gearbox Software | Nicht bekannt | 03/15 |
| | Homefront: The Revolution | Ego-Shooter | Deep Silver | 2016 | 07/14, 08/15, 09/15 |
| NEU | How to Survive 2 | Action-Rollenspiel | 505 Games | 4. Quartal 2015 | - |
| | Hyper Light Drifter | Action | Heart Machine | 2. Quartal 2016 | - |
| | Just Cause 3 | Action | Square Enix | 1. Dezember 2015 | 03/15, 07/15, 09/15 |
| | Kingdom Come: Deliverance | Rollenspiel | Warhorse Studios | 3. Quartal 2016 | 02/14, 05/14 |

**DEUS EX: MANKIND DIVIDED**

Wenn genug Vorbesteller zusammenkommen, will Square Enix das Action-Rollenspiel vier Tage vorher veröffentlichen. Was wir davon halten und wie sich das neue *Deus Ex* spielt, lest ihr im nächsten Heft.

**HYPER LIGHT DRIFTER**

Kommt nicht mehr dieses Jahr: Das von *Zelda* inspirierte Kickstarter-Projekt mit feiner Pixeloptik, großartigem Soundtrack und sensationell flüssigen Kämpfen. Ein Geheimtipp für 2016!

## NEED FOR SPEED

Damit es nicht wieder so ein 30-Fps-Desaster wie beim Vorgänger *Rivals* gibt, nimmt sich Entwickler Ghost Games für die PC-Version mehr Zeit und verspricht eine nach oben offene Bildwiederholrate.

## THE PARK

*The Secret World*-Entwickler Funcom nutzt einen Freizeitpark bei Nacht als Kulisse für ein gruseliges Horror-Erlebnis. Es ist der erste reine Einzelspieler-Titel des Unternehmens seit *Dreamfall* (2006).

| | SPIEL | GENRE | PUBLISHER | RELEASE | VORSCHAU IN AUSGABE |
|---|---|---|---|---|---|
| NEU | Lawbreakers | Ego-Shooter | Nexon | 2016 | - |
| | Lego Marvel Avengers | Action-Adventure | Warner Bros. Interactive | 4. Quartal 2015 | - |
| | Lego Worlds | Sandbox-Aufbauspiel | Warner Bros. Interactive | 1. Quartal 2016 | - |
| | Mafia 3 | Action | 2K Games | 2016 | 09/15 |
| | Masquerada: Songs and Shadows | Rollenspiel | Witching Hour Studios | 2. Quartal 2016 | - |
| | Mass Effect: Andromeda | Rollenspiel | Electronic Arts | 4. Quartal 2016 | - |
| | Master of Orion | Rundenstrategie | Wargaming | 2016 | 08/15, 09/15 |
| | Might & Magic: Heroes 7 | Rundenstrategie | Ubisoft | 29. September 2015 | 05/15 |
| | Mighty No. 9 | Jump & Run | Deep Silver | 1. Quartal 2016 | - |
| | Minecraft: Story Mode – Episode 1 | Adventure | Telltale Games | 13. Oktober 2015 | - |
| | Mirror's Edge: Catalyst | Action-Adventure | Electronic Arts | 25. Februar 2016 | 08/15, 09/15 |
| | Mount & Blade 2: Bannerlord | Rollenspiel | Paradox Interactive | 2015 | - |
| | Need for Speed | Rennspiel | Electronic Arts | 2. Quartal 2016 | 08/15, 09/15 |
| | No Man's Sky | Weltraum-Action | Hello Games | 2016 | 08/15 |
| | Planet Coaster | Wirtschaftssimulation | Frontier Developments | 2016 | - |
| | Plants vs. Zombies: Garden Warfare 2 | Mehrspieler-Shooter | Electronic Arts | 2. Quartal 2016 | 08/15 |
| | Pollen | Adventure | Mindfield Games | 1. Quartal 2016 | - |
| | Project Daedalus: The Long Journey Home | Strategie | Daedalic Entertainment | 3. Quartal 2016 | 09/15 |
| | Overlord: Fellowship of Evil | Action-Rollenspiel | Codemasters | 2015 | 09/15 |
| | Overwatch | Mehrspieler-Shooter | Blizzard Entertainment | 2015 | 12/14, 09/15 |
| | Rainbow Six: Siege | Taktik-Shooter | Ubisoft | 1. Dezember 2015 | 07/14, 05/15, 09/15 |
| | Rebel Galaxy | Weltraum-Action | Double Damage Games | 20. Oktober 2015 | 03/15 |
| | Resident Evil Zero: HD Remaster | Action | Capcom | 1. Quartal 2016 | - |
| | Rise of the Tomb Raider | Action-Adventure | Square Enix | 1. Quartal 2016 | 07/14, 03/15, 09/15 |
| | Rising Storm 2: Vietnam | Mehrspieler-Shooter | Tripwire Interactive | Nicht bekannt | - |
| | Rollercoaster Tycoon World | Wirtschaftssimulation | Bandai Namco | 2015 | 09/14 |
| | Sea of Thieves | Mehrspieler-Action | Rage | Nicht bekannt | - |
| | Shadow Warrior 2 | Ego-Shooter | Devolver Digital | 2016 | - |
| | Shenmue 3 | Action | Ys Net | 4. Quartal 2017 | - |
| | Shroud of the Avatar: Forsaken Virtues | Rollenspiel | Portalarium | 2015 | 05/13 |
| | Silence: The Whispered World 2 | Adventure | Daedalic Entertainment | 2016 | 10/14, 09/15 |
| | Sniper: Ghost Warrior 3 | Ego-Shooter | City Interactive | 2016 | 08/15, 09/15 |
| | South Park: The Fractured but Whole | Rollenspiel | Ubisoft | 2016 | 08/15 |
| | Spellforce 3 | Echtzeitstrategie/Rollenspiel | Nordic Games | 4. Quartal 2016 | 09/14 |
| | Star Citizen | Weltraum-Action | Roberts Space Industries | 2016 | 11/12, 10/13, 02/14, 09/15 |
| | Star Wars: Battlefront | Mehrspieler-Shooter | Electronic Arts | 19. November 2015 | 05/15, 08/15, 09/15 |
| | Starcraft 2: Legacy of the Void | Echtzeitstrategie | Blizzard Entertainment | 10. November 2015 | 02/15, 09/15 |
| | Steamworld Heist | Rundentaktik | Image & Form | 4. Quartal 2015 | 03/15 |
| | Stellaris | Echtzeitstrategie | Paradox Interactive | 1. Quartal 2016 | 09/15 |
| | Street Fighter 5 | Beat 'em Up | Capcom | März 2016 | 09/15 |
| | Superhot | Ego-Shooter | Superhot Team | 4. Quartal 2015 | 08/15 |
| | Sword Coast Legends | Rollenspiel | Digital Extremes | 29. September 2015 | 04/15, 09/15 |
| | Syberia 3 | Adventure | Microids | 4. Quartal 2016 | 09/15 |
| | The Banner Saga 2 | Taktik-Rollenspiel | Versus Evil | 1. Quartal 2016 | 08/15 |
| | The Bard's Tale 4 | Rollenspiel | Inxile Entertainment | Oktober 2017 | - |
| | The Division | Online-Action-Rollenspiel | Ubisoft | 8. März 2016 | 10/13, 11/13 |
| | The Mandate | Echtzeitstrategie/Rollenspiel | Eurovideo | 1. Quartal 2016 | 03/15 |
| NEU | The Park | Adventure | Funcom | Oktober 2015 | - |
| | The Soulkeeper | Action-Rollenspiel | Helm Systems | 2. Halbjahr 2016 | 05/15 |
| | The Surge | Action-Rollenspiel | Focus Home Interactive | 2017 | - |
| | The Technomancer | Rollenspiel | Focus Home Interactive | 2016 | - |
| | The Walking Dead: Michonne | Adventure | Telltale Games | 4. Quartal 2015 | - |
| Seite 26 | Total War: Warhammer | Strategie | Sega | 2016 | 07/15, 10/15 |
| | Trackmania Turbo | Rennspiel | Ubisoft | 26. November 2015 | 08/15 |
| | Transformers: Devastation | Action | Activision | 9. Oktober 2015 | - |
| | Torment: Tides of Numenera | Rollenspiel | Inxile Entertainment | 4. Quartal 2015 | 05/13 |
| NEU | Umbrella Corps | Mehrspieler-Action | Capcom | 1. Quartal 2016 | - |
| | Unravel | Puzzle-Platformer | Electronic Arts | Nicht bekannt | 08/15 |
| | Unreal Tournament | Mehrspieler-Shooter | Epic Games | Nicht bekannt | - |
| | Warhammer 40.000: Inquisitor – Martyr | Action-Rollenspiel | Neocore Games | 2016 | 09/15 |
| | Warhammer: The End Times – Vermintide | Mehrspieler-Action | Fatshark | 4. Quartal 2015 | 03/15, 09/15 |
| | World of Warcraft: Legion | Online-Rollenspiel | Blizzard Entertainment | 2016 | 09/15 |
| | XCOM 2 | Rundentaktik | 2K Games | 5. Februar 2016 | 07/15, 09/15 |

# Mad Max

## Im Auto stark, zu Fuß fad

**Von:** Peter Bathge

AUF HEFT-DVD
Video zum Spiel

**Genre:** Action
**Entwickler:** Avalanche Studios
**Publisher:** Warner Bros. Interactive
**Erscheinungsdatum:** 01.09.2015
**Preis:** ca. € 40,-
**USK:** ab 18 Jahren

Bei Explosionen lassen sich einzelne Trümmer der zerfetzten Fahrzeuge beobachten.

Sind PC-Spieler wirklich so anspruchslos? Reicht die Aussicht auf flüssiges Spielen jenseits der 60 Frames pro Sekunde, um markante Mängel auszublenden? So könnte man zumindest mutmaßen, wenn man sich die Käufer-Meinungen zu *Mad Max* ansieht. Von den größten Kritikpunkten ist in Amazon-Bewertungen und Steam-Reviews wenig zu lesen. Woher kommt das?

**Es läuft!**

PC-Umsetzungen aus dem Hause Warner Bros. Interactive werden seit dem Launch-Desaster von *Batman: Arkham Knight* (wir berichteten in Ausgabe 08/2015) argwöhnisch beäugt. Umso erfreuter war die Spielergemeinde über den Zustand von *Mad Max*: Das Actionspiel mit frei befahrbarer Spielwelt, das in Sachen Kopierschutz auf eine Online-Aktivierung per Steam setzt, lief vom Fleck weg flüssig und unproblematisch. Bei ausgeschaltetem V-Sync sind problemlos Bildwiederholfrequenzen über 100 Fps möglich. Dazu kommen zahlreiche Grafikeinstellungen sowie eine vorbildlich auf Maus und Tastatur umgesetzte, frei belegbare Steuerung. Grund genug für viele Käufer, *Mad Max* als Open-World-Offenbarung zu bejubeln – nach ein, zwei Spielstunden.

Wir haben es für unseren Test deutlich länger in der postapokalyptischen Spielwelt von *Mad Max* ausgehalten. Weit über 30 Stunden, um genau zu sein. Ja, *Mad Max* bietet viel Spiel fürs Geld. Wer es sich zur Aufgabe macht, jedes Icon von der riesigen, in über ein Dutzend Regionen aufgeteilten Weltkarte zu tilgen, ist um die 50 Stunden beschäftigt. Beschäftigt – das ist das richtige Wort. Was die User-Meinungen verschweigen, ist nämlich, wie schablonenhaft der Entwickler Avalanche eine Handvoll Tätigkeiten nahezu ins Unendliche streckt. *Mad Max* ist ein Wiederholungstäter, ihr erledigt auf ewig die immer gleichen Aufgaben, alles streng nach Schema F.

Oh, ihr habt die Gefahrenstufe im Startgebiet auf null gesenkt, indem ihr Lager befreit, Vogelscheuchen abgerissen und Sniper-Türme zerstört habt? Dann macht das im nächsten Gebiet doch gleich noch mal! Und nebenbei könnt ihr auch noch die weit über 100 Suchbereiche durchforsten. Einfach weil sie da sind. Das ist Spielen nach Checkliste, einfallsloser und abwechslungsärmer noch als *Assassin's Creed*. Unsere Empfehlung: Konzentriert euch auf die Hauptmissionen und macht nur so viele Nebenaufträge, wie ihr für Upgrades von Protagonist Max und seiner Karre, dem Magnum Opus, benötigt. Alles andere, etwa das lästige Entschärfen von Minen (geht nur in einem separaten Vehikel) oder das unaufhörliche Einsammeln von wertvollem Schrott, geht einem nach spätestens zehn Spielstunden nur noch auf die Nerven.

**Stark auf der Straße**

Dass *Mad Max* dennoch kein Totalschaden ist, liegt hauptsächlich am Magnum Opus. Am Steuer desselben ist es eine Freude, die erstaunlich vielfältig gestaltete Spielwelt zu erkunden und dabei mächtig Staub aufzuwirbeln. Von den typischen Dünen der Sandwüste geht's in weiße Kalkstein-Ebenen, auf einen gigantischen Schrottplatz rund um die düstere Metropole Gastown und in Felsschluchten, wo Schwefel die Steine gelb gefärbt hat. Das arcadelastige Fahrmodell erfordert zwar anfangs ein wenig Eingewöhnung und führt bei leichten Kollisionen zu übertriebenen Drehern. Dennoch: Im Auto zeigt *Mad Max* Ansätze von wahrer Größe. Erst wenn ihr aus dem Magnum Opus aussteigt, sinkt der Unterhaltungswert des Actionspiels.

Entwickler Avalanche versteht es darüber hinaus sehr geschickt, den Spieler stetig eine neue Motivationskarotte hinzuhalten. Etliche Verbesserungsmöglichkeiten der eigenen Karre sorgen dafür, dass wir so manche geistlose Nebenaktivität ohne Murren über uns ergehen lassen. Solange am Ende nur genug Schrott-Währung für den Kauf einer neuen Nitro-Einspritzung, eines besseren Motors oder eines spektakulären Flammenwerfers zusammenkommt. Die Limits unserer hochgezüchteten Kiste loten wir sodann in genial aufgemachten Fahrzeug-Kämpfen aus. Autos explodieren rechts und links, es kommt zu spektakulären Unfällen und wir erwischen uns immer wieder dabei, die fantastisch aussehenden Feuereffekte zu bestaunen, statt uns aufs Fahren zu konzentrieren. In den Weiten des Ödlands rempeln und rammen wir nach Herzenslust. Meist geht es darum, feindliche

Kein Spoiler: *Mad Max*-typisch gibt's kein Happy End.

Faustkämpfe spielen sich gut und flüssig, sind aber arm an Abwechslung.

Bosskämpfe spielen sich alle gleich. Ein häufiges Problem in *Mad Max*.

Konvois zu vernichten. Die teils gepanzerten Vehikel knacken wir mit dem Raketenwerfer oder einem gezielten Schuss aus der Schrotflinte in Richtung Treibstofftank. Ganz wichtig und im Einsatz höchst unterhaltsam ist zudem die Harpune. Damit lassen sich Reifen abreißen – oder Scharfschützen von ihren Türmen katapultieren. Beim Angriff auf gegnerische Lager dient die Harpune zudem als eine Art Abrissbirne.

Bevor Max zu Fuß ins Innere vordringen und eines von vier immer gleichen Zielen (alle Gegner besiegen, Boss umhauen, Treibstofftanks zerstören, Ölpumpe vernichten) erfüllen kann, müssen wir den äußeren Verteidigungsring ausschalten. Das macht stets eine Menge Spaß und ist auch ganz schön knifflig, setzen die KI-Feinde doch unter anderem Mörser ein. Seltsam: Obwohl es zuweilen geheime Eingänge ins Lager gibt, ist Schleichen keine Option. Gegner bemerken den Helden Max sofort. Das raubt dem Spieler die Entscheidungsfreiheit, wie er Situationen angeht. *Mittelerde: Mordors Schatten* hat das trotz vieler ähnlicher Schwächen besser gemacht.

**Langeweile per pedes**

Apropos *Mittelerde*: *Mad Max* bedient sich in Sachen Kampfsystem schamlos bei *Mordors Schatten* – das sich ja ebenfalls schon schamlos bei der *Batman: Arkham*-Serie bediente! Doch was soll's, das Freeflow-Kampfsystem mit Fokus auf Paraden per Knopfdruck funktioniert auch hier gut. Es ist allerdings noch simpler als in den Vorlagen. Das liegt zum einen daran, dass Max nur mit seinen Fäusten kämpft und für Finisher oder Präzisionschüsse auf Messer und Schrotflinte zurückgreift. So viele coole Gadgets wie Superheld Batman hat der Ödland-Krieger nicht im Gürtel stecken. Zum anderen beweist Entwickler Avalanche *(Just Cause 3)* einfach nicht so ein feines Gespür für spannende Kampfsituationen. Es gibt viel zu wenige Gegnervariationen, die sich noch dazu optisch stark ähneln. Spezielle Taktiken werden nur selten benötigt, etwa wenn ihr gegen einen Schildträger kämpft oder als Erstes einen Trommler ausschalten sollt, bevor der seine Kameraden in Rage bringt. Meist tritt Max eine Tür auf und sieht sich dahinter fünf, sechs Standardgegnern gegenüber, die er anschließend zünftig vermöbelt. Das wird irgendwann langweilig. Da helfen auch nicht die eingestreuten Bosskämpfe, denn die laufen jedes Mal nach dem gleichen Schema ab: Bossgegner rennt auf Max zu, Max weicht per Seitwärtsrolle aus, verhaut den Boss und das Spiel geht von vorne los. Stupide wie noch was!

Auch der Rest der Widersacher stellt sich nicht eben clever an, lässt sich etwa ohne Gegenwehr vom Magnum Opus überrollen. Nur die Masse sorgt für eine gewisse Herausforderung; unterschiedliche Schwierigkeitsgrade gibt es nicht. Zum Ausgleich sind anfangs eure Ressourcen knapp. Das passt zum Szenario der Filme mit Mel Gibson und Tom Hardy. Die Endzeit-Atmosphäre wird durch simple Survival-Mechaniken verstärkt: Euer Auto braucht ab und zu Treibstoff und Max regeneriert seine Gesundheit nur, wenn er Wasser trinkt oder einen Snack in Form von Hundefutter, Ratten oder Maden zu sich nimmt. Lecker!

**Beengte Verhältnisse**

Für ein Spiel, das sich zu Recht seiner endlosen Weiten rühmt, schickt euch *Mad Max* ungewöhnlich oft in unterirdische Bunker. Diese düsteren Innenräume sind mies texturiert und bestehen aus wenigen, sich dauernd wiederholenden Bausteinen. Weil die Kamera sehr eng am Körper des Helden klebt, fehlt es zuweilen auch an Übersicht. Die Kamerasteuerung per Maus hilft im Vergleich zur Gamepad-Variante, kann das Problem aber nicht vollends lösen. Auch die Suche nach Schrott, Wasser, Munition und Benzin wird durch die hakelige Kamera erschwert. Das Spiel listet dabei minutiös auf, wie viele Sammelgegenstände wir an einem Ort noch nicht gefunden haben. Der Wunsch, 100 Prozent zu erreichen, endet so oft in einem nervigen Suchspiel.

**Gewitter als Spaßgarant**

Glanzpunkte setzt *Mad Max* selten, vieles spielt sich gleichförmig und unaufgeregt: Ein solider Zeitvertreib, aber eben kein Hit. Eine der wenigen Ausnahmen bilden die zufällig auftretenden Stürme. Dabei ballen sich riesige Wolken am Horizont zusammen, und wenn wir nicht rasch einen Unterschlupf finden, holen uns Blitz und Donner in Sekundenschnelle ein. Genial: Solche Stürme können auch mitten in einer Mission oder einem der optionalen Rennen auftreten. Das verschärft die Spannung beträchtlich, sieht grandios aus und lockt zudem mit Belohnungen: Wer sich herumfliegende Beutekisten im Sturm per Harpune schnappt, kriegt dafür eine Extraportion Schrott.

Alternativ entern wir zwecks Schrottgewinnung feindliche Autos und fahren sie zurück in eine von vier ausbaubaren Festungen –

Die unterschiedlichen Regionen bieten zumindest optisch viel Abwechslung, von der Sandwüste zur Müllhalde.

Mit dem am Auto montierten Scharfschützengewehr nehmen wir Feinde aus großer Distanz aufs Korn.

Stacheln sorgen für Extraschaden, wenn wir bei einer Autorangelei ein feindliches Fahrzeug touchieren.

Im Auto rumzufahren und andere Rostlauben von der Straße zu schieben, macht viel Laune.

Stürme können einen jederzeit überraschen, auch wenn man gerade ein gegnerisches Lager räumt.

Mit der Harpune reißen wir Geschütztürme und Vogelscheuchen ab, um Gebiete zu sichern.

Bevor Max in eins der Lager spazieren kann, muss er den äußeren Abwehrring durchbrechen.

## GENIALER FOTO-MODUS

**Trotz hakeliger Steuerung: In *Mad Max* macht Fotografieren ungeheuer Spaß!**

Der Fotomodus erlaubt es euch, das Spiel jederzeit zu pausieren, die Perspektive nach Wunsch zu ändern und das fertige Bild mit einer Reihe von Filtern und Rahmen zu versehen. Ein echter Mehrwert! Viele Screenshots in diesem Artikel sind auf diese Weise entstanden. Das Ganze funktioniert auch im Videomodus mit ausgeblendetem Interface – wahlweise kann sich sogar ein zweiter Spieler mit angeschlossenem Gamepad als Regisseur versuchen und ausschließlich die Kamera bedienen. Im Vergleich zum Filmeditor von *Grand Theft Auto 5* fehlen aber sämtliche Schnitt-Tools; die aufgenommenen Clips müsst ihr mit einem externen Programm neu arrangieren. Darüber hinaus ist die Menüsteuerung mit der Maus eine Spur zu nervös.

Wer fleißig in Max' Ausrüstung und Fähigkeiten investiert, schaltet neue Kampfmanöver frei.

dann stehen die Karren fortan in der Garage zur Auswahl. Allerdings sind wir im Test hauptsächlich mit dem Magnum Opus rumgedüst, denn nur der lässt sich aufbrezeln. Doof, dass gerade der bei den meisten Autowettrennen gesperrt ist. Ab und zu steigen wir in den Wüstenbuggy von Max' Verbündeten Chumbucket. Denn nur der Buggy beherbergt einen Spürhund, mit dem wir Minenfelder ausfindig machen und die versteckten Sprengkörper entschärfen können. Das klingt genauso langweilig, wie es sich spielt, und ist damit nur ein Beispiel für die wohl größte Schwäche von *Mad Max*: den Mangel an interessanten Tätigkeiten.

**Keine 1:1-Filmumsetzung**

Der Name hat es euch sicher schon verraten: *Mad Max* spielt im Universum der gleichnamigen Kinofilme. Eine konkrete Filmhandlung wird jedoch nicht nachgespielt, es gibt nur reichlich Querverweise beim Aussehen von Charakteren und Autos. Auch Mäxchens bekannter Interceptor und seine ikonische Lederjacke haben einen Auftritt. Die eigentliche Geschichte fällt aber selbst für spartanische *Mad Max*-Verhältnisse (man denke nur mal an den Plot von *Fury Road*) arg dürftig aus. Die simple Prämisse: Max will seinen V8-Motor zurück, nachdem er seinen fahrbahren Untersatz zu Beginn des Spiels an einen Bösewicht verloren hat. Das war's. Erst kurz vor Schluss führt die Story neben der Plaudertasche Chumbucket dann auch mal andere erinnerungswürdige Charaktere ein und die Figur Max darf sich ein bisschen weiterentwickeln. Tatsächlich gehen die Entwickler mit der Lizenzvorlage auf angemessene Art und Weise um. Max selbst, der über weite Strecken des Spiels stoisch und desinteressiert wirkt, wird auf geschickte Weise mit seiner Vergangenheit konfrontiert und agiert einmal mehr als ungewollter Held.

Bis es so weit ist, dauert es aber viel zu lange! Wir hatten für diesen Test zwischendurch immer fleißig Upgrades gesammelt und schon 20 Stunden gespielt, bevor die Hauptgeschichte in den folgenden fünf Stunden endlich an Fahrt aufnahm. Also Obacht, *Mad Max* erfordert Geduld! Nur so verliert man nicht die Lust am über weite Strecken drögen Spielverlauf und stößt zu den späteren Haupt- und Nebenmissionen vor, die geschickt Spannung aufbauen sowie Abwechslung zu den endlosen Wüstentreks von einem Kartensymbol zum nächsten bieten. Allerdings: Selbst ausgemachte *Mad Max*-Fans mit langem Atem dürften an der Videospielumsetzung ihrer Lieblingsserie so einiges auszusetzen haben. Für deutsche Spieler besonders blöd: Es gibt keine deutsche Sprachausgabe, sondern nur Untertitel. Was bei *Grand Theft Auto* funktioniert, soll auch in *Mad Max* akzeptabel sein? Falsch! Denn die englischen Sprecher sind bei Weitem nicht so genial wie in Rockstars *GTA*-Serie und die Dialoge meist langweilig geschrieben. Es würde uns nicht überraschen, wenn so mancher Spieler die Zwischensequenzen nach einer Weile einfach wegdrückt. Zumal auch abseits der Dialoge nicht viel aus den Boxen kommt: *Mad Max* ist arm an Musik. Dabei hätte ein lustiges Liedchen bestimmt über die eine oder andere langweilige Stelle hinweggetröstet. ❑

Flammenwerfer feuern nach hinten oder zur Seite und fressen dabei jede Menge Treibstoff.

## MEINE MEINUNG

*Peter Bathge*

„Zu oft gerät der Road Warrior zum Fußgänger."

Wer sich im Jahr von *The Witcher 3* immer noch nach mehr Open-World-Action sehnt und die Wartezeit bis *Assassin's Creed: Syndicate* nicht aushält, wird wohl auch mit *Mad Max* seinen Spaß haben. Zwar kann es in keiner Disziplin mit den großen Konkurrenten mithalten, aber die Mischung aus Endzeit-Atmosphäre, Autogefechten und gewohnt spaßigen Freeflow-Nahkämpfen hat dennoch was für sich. Fans der Vorlage müssen eh zugreifen – solange sie sich auf die Hauptmissionen konzentrieren und den erschöpfenden Icon-Sammelwust nur in kleinen Dosen „genießen". Denn egal ob Minen suchen, Schrott sammeln oder Lager ausräuchern: Die Inhalte von *Mad Max* wiederholen sich viel zu oft. Spannende Geschichten sucht man vergebens, vieles ist ideenlose Routine … und so mache ich auch nach 30 Stunden noch das Gleiche, was ich auch schon nach 60 Minuten getan habe.

## PRO UND CONTRA

- \+ Top inszenierte Fahrzeug-Kämpfe
- \+ Gelungene Endzeit-Atmosphäre
- \+ Bleibt dem Film-Max treu
- \+ Motivierende Upgrade-Mechaniken
- \+ Hauptmissionen im letzten Spieldrittel sehr abwechslungsreich
- \+ Faustkämpfe gehen gut von der Hand
- \+ Spaßiges Arcade-Fahrmodell
- \+ Weitläufige Spielwelt, lange Spielzeit
- \+ Hervorragende Performance
- \+ Angenehme, frei belegbare Maus-Tastatur-Steuerung
- − Schablonenhafte Beschäftigungen
- − Einschläfernder Einstieg
- − Immer gleiche Kampfsituationen
- − Story und Charaktere kommen erst gegen Ende zum Zug
- − Kamera ist in Innenräumen hakelig
- − Wenige Gegnertypen und Waffen
- − Keine deutsche Sprachausgabe
- − Strunzdummes Feindverhalten

WERTUNG **73**

# Evoland 2

**Von:** Felix Schütz

Von *Zelda* bis *Chrono Trigger* – kaum ein Klassiker, von dem sich *Evoland 2* nicht genüsslich ein Scheibchen abschneidet.

Na, wer erkennt die fünf Videospielikonen in diesem Screenshot? *Evoland 2* ist randvoll mit Anspielungen.

An diesen Säulen reist Kuros Team durch die Zeit. Hier befinden wir uns in der Zukunft, dargestellt in hübscher 3D-Grafik.

**Genre:** Action-Adventure/Rollenspiel
**Entwickler:** Shiro Games
**Publisher:** Shiro Games
**Erscheinungsdatum:** 25.08.2015
**Preis:** ca. € 20,-
**USK:** nicht geprüft

Auch *Bomberman* wird in einem Abschnitt gebührend verewigt, inklusive zünftiger Bosskämpfe.

Erleichterung nach rund 22 Spielstunden: *Evoland 2* kramt zwar noch mal die gleiche Grundidee wie sein schwacher Vorgänger raus, spielt sich aber viel, viel besser! So gelingt Shiro Games doch noch, was schon der erste Teil versprach: Ein liebevoll gepixeltes Retro-Action-Adventure, das sich schamlos bei zahllosen Kultspielen bedient. Vor allem Nintendos Klassiker haben die Entwickler nach Herzenslust geplündert und vermixen zig Spielelemente daraus zu einem feinen Indie-Titel, der obendrein von einer ordentlichen Zeitreise-Story zusammengehalten wird.

### Kreuz und quer durch die Zeit

Der Löwenanteil von *Evoland 2* ist deutlich von 16-Bit-Action-Adventures und Rollenspielen der 90er-Jahre geprägt. Wer *Zelda*, *Chrono Trigger* oder *Illusion of Time* kennt und liebt, dürfte sich fühlen wie ein Kind im Süßwarenladen. Aus der Draufsicht steuern wir den schweigsamen Jungen Kuro, der durch ein Missgeschick in einen Zeitstrudel gerät und in die Vergangenheit transportiert wird. Dort stellt er allerlei Blödsinn an, der dazu führt, dass die Zeitgeschichte aus den Fugen gerät – gemeinsam mit drei Freunden macht er sich darum auf, kreuz und quer durch vier verschiedene Epochen zu reisen und den angerichteten Schaden zu reparieren. Klassische Fantasy-Kost also, die aber von ordentlichen Dialogen und sympathischen Charakteren zusammengehalten wird – die Geschichte geht völlig in Ordnung.

### Die volle Retro-Packung

Wie schon im ersten *Evoland* werden die Epochen mit unterschiedlichen Grafikstilen dargestellt, bei denen Nostalgikern ganz warm ums Herz wird. Die älteste Epoche erstrahlt etwa in grüngrauen Monochrom-Pixeln – *Mystic Quest* für den Nintendo Game Boy lässt schön grüßen! Ein paar Jahre in die Zukunft gereist, schon ändert sich die Grafik in einen ansehlicheren 8-Bit-Stil, hier werden bereits Erinnerungen an das erste *Zelda* wach. Noch weiter in der Zukunft gibt's dann schicke 16-Bit-Pixeleien mit mehr Farben und mehr Details – hier waren eindeutig Klassiker wie *Terranigma*, *A Link to the Past* und *Secret of Mana* die großen Vorbilder. In der vierten und letzten Zeitebene liefert *Evoland 2* schließlich hübsche 3D-Grafik und knüpft damit gelungen an die spielerische Neuzeit an. Schön: Trotz des Techniktrubels bleiben Look und Atmosphäre über alle Epochen erhalten, man hat also nie das Gefühl, vier unterschiedliche Spiele vor Augen zu haben – dadurch fühlt sich *Evoland 2* trotz der verschiedenen Grafikmodi wie aus einem Guss an.

### Alles nur geklaut? Gut so!

Die meiste Zeit über spielt sich *Evoland 2* angenehm klassisch: Kuro säbelt mit seinem Schwert verschiedenste Pixelgegner weg, löst Rätsel, sammelt Schätze und Erfahrungspunkte, besiegt Bosse, wandert über die Weltkarte zu neuen Orten – seicht-solide Retro-Unterhaltung, nicht mehr, nicht weniger. Doch dabei bleibt es nicht! In schöner Regelmäßigkeit streuen die Entwickler nämlich auch Abschnitte mit völlig neuen Spielmechaniken ein, die – natürlich – von vorn bis hinten zusammengeklaut sind. So wechselt das Spiel prompt in die Seitenansicht, wo *Evoland 2* zum kleinen Jump & Run mutiert, inklusive dreist abgekupfertem *Donkey Kong*-Bosskampf. Kurz darauf sind wir im Flugapparat unterwegs, ballern mal vertikal (hallo *Gradius*!) oder horizontal (servus *R-Type*!) zahllose Feindschiffe vom Himmel und weichen dem Kugelhagel aus. Wenig später zocken wir ein Sammelkartenspiel, das glatt als *Hearthstones* kleiner Bruder durchgehen könnte. Anschließend ein Dungeon, in dem wir wie in *Final Fantasy* per Active Time Battle-System kämpfen. Dann wieder ein langer Level, in dem wir taktische Rundenkämpfe bestreiten, die ebensogut aus der großartigen *Fire Emblem*-Serie stammen könnten. Und diese Liste ließe sich noch lange fortsetzen: Rätsel im *Professor Layton*-Design, waschechte *Bomberman*-Abschnitte (inklusive stilechter 4-Wege-Explosionen) in einer Kristallmine, Beat-'em-Up-Sequenzen, *Puzzle Quest*-Anleihen und sogar Schleichabschnitte geben sich in *Evoland 2* die Klinke in die Hand.

Die kleine Weltkarte dürfen wir im Spielverlauf immer komfortabler und freier erkunden.

Fast schon ein *Hearthstone* light: Das Sammelkartenspiel ist anfangs etwas frustig, aber völlig freiwillig.

Nicht jedes Element ist gut geklaut: Dieser *Streetfighter*-Bosskampf spielt sich öde und ist zu lang.

*Chrono Trigger* lässt grüßen: In einem langen Level wird ausschließlich in einem Rundenmodus gekämpft.

**Spielekenner vortreten!**

Die Kehrseite der Vielfaltsmedaille: Längst nicht jedes Spielelement ist auch wirklich gelungen. Ein an *Street Fighter* angelehnter Part fällt beispielsweise viel zu lang aus und steuert sich so hölzern und ungenau, dass schon blödes Tastenhämmern ausreicht, um den Gegner zu vermöbeln. Auch ein paar andere Levels sind einfach zu lang geraten und fühlen sich zäh an. Außerdem fehlt es grundsätzlich an Tiefgang – egal ob wir kämpfen, rätseln, taktieren, hüpfen, Karten spielen oder ballern, nichts davon erreicht je die Güte der Originalspiele, denen *Evoland 2* zu huldigen versucht. Speziell die Rollenspielelemente fallen arg dünn aus – es gibt nur eine Standardwaffe, drei Zauber, kaum Upgrades und nur sehr wenig Ausrüstung. Hier wäre mehr tatsächlich mehr gewesen.

**Viel Masse, meistens klasse**

Angesichts der schieren Fülle an Spielelementen ist es natürlich kein Wunder, dass man früher oder später auch mal auf eine Aufgabe stößt, die den persönlichen Geschmack überhaupt nicht trifft. Das kann dann durchaus nerven, vor allem wenn man sich mal wieder an einer Stelle die Zähne ausbeißt: Der Schwierigkeitsgrad lässt sich zwar in mehreren Stufen regeln, schießt ab und zu aber trotzdem so spürbar in die Höhe, dass Frust aufkommen kann. Grundsätzlich gilt: Je mehr Spiele man kennt, desto besser! Denn wer überhaupt kein Geschick für Ballerspiele, Rätsel, *Bewejeled*-Puzzleleien, Schleichpassagen oder *Guitar Hero* (kein Witz!) hat, dem bleibt keine andere Wahl, als sich tapfer durchzubeißen – überspringen lassen sich diese Szenen nämlich nicht.

Blöd: Der Schwierigkeitsgrad schwankt, etwa in diesem zu stark ausgewalzten *Puzzle Quest*-Abschnitt.

Mit ein wenig Geduld ist aber alles zu schaffen: Wir haben *Evoland 2* in gut 22 Stunden durchgespielt und dabei 90 Prozent aller Secrets gefunden. Wer das (größtenteils überflüssige) sammelbare Zeug ignoriert, ist deutlich schneller durch – und selbst dann ist *Evoland 2* noch erfreulich umfangreich.

**Fleißige Entwickler**

In unserem Test stießen wir immer wieder auf kleine und große Bugs, einige davon so schwerwiegend, dass ein Weiterkommen unmöglich war. Normalerweise hätten wir hier die Wertungsrute ausgepackt! Doch die Entwickler sind auf Zack: Jedes einzelne Mal, wenn wir ihnen eine Mail geschrieben und von unseren Bugs berichtet hatten, dauerte es nicht mal eine Stunde – und schon erschien ein Patch über Steam, der unser Problem aus der Welt schaffte! Die Entwickler nehmen sich das Feedback also deutlich zu Herzen und legen nicht die Hände in den Schoß – und so ist *Evoland 2* binnen kürzester Zeit doch noch zu einem echten Indie-Tipp gereift, den wir vor allem Retro-Fans ans Herz legen.

**Was kost' der Spaß?**

*Evoland 2* bietet Untertitel in mehreren Sprachen, darunter Deutsch. Das Spiel kostet 20 Euro und ist über Steam, GOG.com, Humble Bundle oder direkt beim Entwickler (www.evoland2.com) erhältlich. ❑

## MEINE MEINUNG

*Felix Schütz*

„Schöner Retro-Mix, der seinen Vorgänger um Längen schlägt."

Was für eine nette Überraschung! Ist es den Entwicklern also doch noch gelungen, aus der tollen Grundidee ein ordentliches Spiel zu machen. *Evoland 2* ist wirklich um Welten besser als sein Vorgänger – der hatte zwar auch schon ein cooles Konzept, das verschiedene Grafikzeitalter unter einen Hut brachte, enttäuschte dafür aber spielerisch auf ganzer Linie. Darum hatte ich null Erwartungen an den Nachfolger! Umso mehr habe ich mich über die gelungenen Anspielungen, die solide Story und den klasse getroffenen Stil gefreut. Natürlich: *Evoland 2* ist trotz aller Retro-Liebe kein vollwertiger Ersatz für *Zelda*, *Secret of Mana*, *Fire Emblem* & Co, dafür fehlt es ihm in seinen Einzeldisziplinen einfach an Tiefgang, an Umfang, an Genauigkeit. Aber als verrückt gemixte Huldigung der Originale funktioniert das Teil trotzdem erstaunlich gut! Wer also wie ich mit Game Boy und Super Nintendo aufgewachsen ist und vielleicht auch heute noch gerne den ein oder anderen Klassiker einlegt, der ist mit *Evoland 2* prima beraten.

## PRO UND CONTRA

- + Klasse Idee, endlich gut umgesetzt
- + Stilsicher durch alle Epochen
- + Massig Abwechslung
- + Gelungene Hommage an jede Menge Klassiker der Spielegeschichte
- + Ordentliche Zeitreisestory
- + Sympathische Figuren
- + Passender Umfang (20+ Stunden)
- − Schwankender Schwierigkeitsgrad
- − Keine Möglichkeit, eine unliebsame Stelle zu überspringen
- − Insgesamt seichte Spielerfahrung, die mehr von ihrer Vielfalt als von Tiefgang lebt
- − Kaum Ausrüstung, wenig Upgrades
- − Einige Abschnitte/Spielelemente zu lang und ausgewalzt
- − Steuerung in manchen Passagen etwas zu ungenau

WERTUNG **79**

**Genre:** Echtzeit-Strategie
**Entwickler:** Eugen Systems
**Publisher:** Focus Home Interactive
**Erscheinungsdatum:** 02.09.2015
**Preis:** ca. € 45,-
**USK:** ab 16

Per Mausrad zoomen wir nah an das Geschehen heran, so zeigt sich die Grafik von ihrer besten Seite.

*Act of Aggression* bedient klassische *Command & Conquer*-Gelüste. Wer *C&C Generäle* aus dem Jahre 2003 kennt, fühlt sich schnell heimisch.

AUF HEFT-DVD
Video zum Spiel

# Act of Aggression

**Von:** Felix Schütz/Max Falkenstern

Sammler, Tankrush, Basisbau: Der Geist von *Command & Conquer: Generäle* lebt weiter.

Lange Gesichter bei Freizeit-Strategen: Seit der Pleite von *Generals 2* liegt die *Command & Conquer*-Lizenz so brach wie der Tempel von Nod nach einem Ionenstrahl-Treffer. Gute Strategiespiele gibt's zwar reichlich, doch das *C&C*-Feeling hat keines wirklich drauf. Bis jetzt! Eugen Systems (*Wargame*, *Ruse*, *Act of War*) haben mit *Act of Aggression* ihr jüngstes Baby fertiggestellt – es soll endlich das Erbe von *C&C Generäle* antreten.

**Die Welt: wieder mal im Aufruhr**

*Act of Aggression* ist zwar der Nachfolger zu *Act of War*, hat mit dessen Story aber so viel am Hut wie Kane mit einer Haarspülung. Die Handlung spielt in der nahen Zukunft, in der eine Geheimorganisation namens Kartell an der Weltordnung rüttelt. Den bösen Buben stellen sich das US-Militär sowie eine geheime Taskforce der UNO, die im Spiel Chimera genannt wird, entgegen. Wer nun eine toll inszenierte Kampagne erwartet, wird enttäuscht: Der verworrene Plot wird ohne Erklärung, spannende Wendungen und interessante Figuren lustlos abgespult. Zwischen Missionen sind lediglich kurze, dürftig produzierte Videos zu sehen, die animierte Menüs und Nachrichtenschnipsel aneinanderreihen. Anders als beim trashigen *Act of War* hat Eugen sich diesmal auch gleich die Schauspieler gespart. Kurzum: ziemlich öde.

Immerhin gibt's zwei Kampagnen, ein gut 10 Stunden langer Feldzug für Chimera und eine Mini-Kampagne für das Kartell. Die meisten Missionen sind ordentlich aufgebaut und abwechslungsreich, bieten mehrstufige Ziele und Nebenaufgaben. Ob wir Letztere lösen, ist allerdings belanglos, da sie keinerlei Vorteile bringen. Auch dramatisch geskriptete Ereignisse oder überraschende Schauplätze sucht man vergebens, Spannung kommt darum praktisch niemals auf.

**Kein *C&C*, aber nahe dran**

Wo es der Story an Biss fehlt, überzeugt immerhin das angenehm klassische Gameplay. Zu Beginn suchen wir mit einer Aufklärungseinheit die Karte nach Rohstofffeldern ab, von denen es drei Varianten gibt: Neben der Hauptressource Öl, die für die meisten Einheiten und Gebäude benötigt wird, bauen wir auch Aluminium und seltene Erde ab. Dazu errichten wir Raffinerien, die Rohstoffe aus der Nähe absaugen und horten. Das Material wird dann automatisch von Transportern abgeholt und zum Veredeln in die Basis gebracht. Welche Route die Fahrzeuge dabei nehmen, dürfen wir nicht bestimmen, nur die Start- und Zielpunkte legen wir selbst fest. Doch selbst dann verheddern sich Transporter manchmal beim Abliefern oder setzen sich nicht in Bewegung, weil das Lager mal wieder voll ist – schlimmstenfalls steht man dann ohne Geld da, obwohl man eigentlich alles richtig gemacht hat. Das Rohstoffsystem gerät dadurch unnötig umständlich.

**Praktische Einkommensquellen**

Auch weit entfernte Felder können wir sofort abbauen, da Raffinerien frei

Clever: Besiegte Soldaten können wir gefangen nehmen, das verschafft uns zusätzliches Einkommen.

Dünne Story, öde präsentiert: Videos zeigen nur animierte Menüs und Nachrichtenschnipsel.

1 Jede Fraktion verfügt über eine Superwaffe, beispielsweise diese Atombombe. Die Waffen fallen aber längst nicht so mächtig aus wie in den *C&C*-Teilen. Cool: Mit entsprechender Forschung lassen sich Abwehrmechanismen bauen, die selbst eine Superwaffe aushebeln.

2 Konter fallen in *Act of Aggression* stark aus. Ein paar Helikopter können eine wehrlose Panzerarmee blitzschnell verschrotten, sofern diese keine Luftabwehr-Upgrades besitzt.

3 Beim Anblick einer Basis könnte man meinen, das nie veröffentlichte *Generäle 2* vor sich zu haben. Schade allerdings, dass sich die Gebäude nur schwer auseinanderhalten lassen und dass viele Einheiten und Upgrades umständlich in Untermenüs untergebracht sind.

auf der Map platziert werden können. Allerdings müssen dann dringend die Nachschubrouten abgesichert werden, sonst gehen unsere Credits im Feindfeuer flöten. Schön: Die Gegner-KI reagiert hier oft aggressiv und versucht, unsere Raffinerien auszuschalten. Nicht so schön: Manchmal übertreibt sie es auch, in einer Mission hat der Computer-Gegner sogar eindeutig gemogelt, als wir eine Kaserne hinter feindlichen Linien errichteten – es folgte nämlich ein sofortiger Gegenangriff, obwohl der Gegner gar nicht wissen konnte, dass wir da sind. Hier hat die KI eindeutig in den Nebel des Krieges blicken können.

Zwei gute Ideen hat sich *Act of Aggression* aus seinem Vorgänger abgeschaut: Wir können die großen Maps nach Banken absuchen und diese mit Truppen besetzen, so erhalten wir ein geringes, aber regelmäßiges Einkommen. Noch besser ist aber die Möglichkeit, Feindsoldaten gefangen zu nehmen und sie in Gefängnisse zu stecken – das bringt uns nicht nur stetig Geld ein, wir können die Insassen auch gegen andere Rohstoffe eintauschen. Vor allem im Multiplayer eine interessante Option!

**Die Fraktionen: Wer gehört zu wem?**

Egal ob Soldat, Panzer, Hubschrauber, Bauhof, Kaserne oder Fabrik – zu welcher Fraktion sie gehören, ist selbst auf den zweiten Blick kaum zu erkennen, so sehr ähneln sie sich optisch. Dadurch wirken die Parteien zunächst austauschbar und beliebig, hier hat die Konkurrenz wie *Starcraft 2* deutlich die Nase vorn. Zumindest spielerisch haben die drei Parteien aber ihre Besonderheiten. Zum Beispiel bauen alle Seiten ihre Ressourcen per Raffinerie ab, doch die Transportfahrzeuge unterscheiden sich stark – die einen verwenden Trucks mit hoher Kapazität, die anderen bewaffnete Buggys oder sogar flinke Hubschrauber, die aber nur wenig Rohstoffe auf einmal tragen.

Auch die Taktiken müssen wir je nach Fraktion anpassen: Die Truppen der USA setzen zum Beispiel auf eine robuste Armee mit starker Infanterie und kräftigen Panzern, können aber nicht so flexibel auf neue Bedrohungen reagieren wie ihre Gegenspieler. Die Chimera-Fraktion motzt ihre Truppen dafür mit zig verschiedenen Upgrades auf, so lassen sie sich gegen mehrere Gegnertypen einsetzen. Forschung ist darum das A und O bei Chimera. Das Kartell setzt dafür auf getarnte, leicht gepanzerte Einheiten, die viele Rohstoffe kosten. Dafür darf man mit ihnen beispielsweise Abwehrtürme auch ohne Stromzufuhr aufstellen und Kasernen überall auf der Map errichten, was ungemein praktisch sein kann – USA und Chimera müssten dafür erst ihre Basis umständlich mit Depots erweitern.

**Trial & Error in der Kampagne**

Die vielen Einheiten, Upgrades und Technologiestufen werden in der Kampagne nicht gut erklärt, was auch am durchwachsenen Interface liegt, das viele Funktionen in irgendwelchen Untermenüs versteckt. Wer also die Besonderheiten einer Fraktion lernen will, sollte sie lieber gemütlich im Skirmish-Modus austesten. Auch wenn das nichts an der Tatsache ändert, dass sich viele Einheiten ähnlich sehen – da fällt es im Eifer des Gefechts oft schwer, die richtigen Truppen rauszufischen. Dabei wäre genau das wichtig, denn das zugrunde liegende Schere-Stein-Papier-Prinzip

Linkes Bild: Um Ressourcenfelder (die im Multiplayer zufallsgeneriert sind!) zu entdecken, müssen wir die Karte zunächst mit einem Aufklärer absuchen. Dann bauen wir eine Fabrik in die Mitte, die anschließend selbstständig Rohstoffe aus der Nähe abbaut und hortet. Rechtes Bild: Transporter schaffen die Ressourcen vollautomatisch in die Basis, stellen sich dabei aber nur selten schlau an.

Soldaten können sich in Gebäuden verschanzen. Vor allem die übermächtigen Sniper halten so ganze Panzerarmeen auf.

Railguns sind das einzige Sci-Fi-Element in *Act of Aggression*, der übrige Stil ist eher realistisch.

Nur per Satellitenansicht haben wir die winzigen Fußtruppen und schwer zu unterscheidenden Panzer wirklich im Griff.

fällt durch übermäßig starke Kontereinheiten heftig aus. Wer nicht aufpasst und den Gegner sorgfältig auskundschaftet, bekommt selbst eine schöne Panzerarmee binnen Sekunden von Artillerie oder Helikoptern zusammengeschossen, ohne dass er etwas dagegen tun kann. Der Schwierigkeitsgrad lässt sich übrigens nicht regeln – im Zweifelsfall heißt es dann Savegame laden oder die Mission nochmal neu starten.

**Übersicht muss sein**

Schön: Die Kamera lässt sich stark heranzoomen, so kann man die liebevoll modellierten Einheiten ganz aus der Nähe bewundern. Standardmäßig hängt sie für unseren Geschmack aber etwas zu nah am Geschehen, wir würden sie gerne noch ein Stückchen weiter herauszoomen. Immerhin, um den Überblick zu verbessern, kann man auch eine praktische Satellitenansicht hinzuschalten – die ist zwar optisch mau, hilft aber enorm dabei, Freund und Feind auseinanderzuhalten und zum Beispiel die winzig kleinen Fußsoldaten in der Pampa auszumachen. Gegen Spielende haben wir diese Ansicht regelmäßig genutzt!

**Auch ohne Ränge taktisch vielfältig**

*Act of Aggression* ist zwar nicht so komplex wie Eugens *Wargame*, aber wesentlich tiefer gehend und anspruchsvoller als beispielsweise *Grey Goo*. Hat man sich erst mal in die ganzen Mechaniken reingefuchst, macht *Act of Aggression* überraschend viel Spaß, besonders der Basisbau, die vielen Upgrades und das Ressourcensammeln erinnern angenehm an das große Vorbild. Ebenfalls ist löblich, dass Mikromanagement in den Kämpfen nur eine winzige Rolle spielt – denn es muss ja nicht immer so kompliziert sein wie in *Starcraft 2*! Schmerzlich vermissen wir aber ein Erfahrungssystem für Einheiten, wie man es aus *C&C Generäle* oder *Tiberium Wars* kennt – in *Act of Aggression* steigen die Truppen leider nicht im Rang auf. Auch Heldeneinheiten gibt es nicht, genauso wenig wie ein „Metagame“, also eine Spielebene zwischen den Einsätzen, vielleicht in Form einer Weltkarte oder eines globalen Forschungsmenüs. Natürlich sind solche Features kein Muss für ein Strategiespiel, allerdings wirkt die Kampagne ohne derartiges Beiwerk einfach etwas steril – heutzutage darf man für 45 Euro mehr erwarten.

**Grafikhöhen und Soundtiefen**

Grafisch ist *Act of Aggression* zweifellos hübsch geraten, vor allem wenn man ordentlich heranzoomt. Dann lassen sich feine Details ausmachen, nicht nur an den Einheiten, sondern auch auf den Maps selbst: Wohngegenden wurden zum Beispiel glaubhaft gestaltet, da gibt es kaum ein Haus, einen Hinterhof oder einen Garten, der dem anderen gleicht. Schick! Die Effekte sind dagegen ziemlich durchwachsen: Während manche Kampfszenen spektakulär und wuchtig rüberkommen, wirken viele Explosions- und Zerstörungseffekte unnatürlich und teils sogar unfertig. Bäume reagieren beispielsweise überhaupt nicht auf Beschuss, sondern verschwinden einfach.

Mit der meist guten Grafik kann der Sound nicht mithalten. Eugen müht sich zwar artig an einem schmissigen Elektrorock-Soundtrack im *Command & Conquer*-Stil ab, der aber eher billig wirkt und sich zu oft wiederholt – da bleibt keine Melodie im Ohr. Auch die englischen Einheitenkommentare sind nur unterer Durchschnitt, sie wiederholen sich ständig und klingen selten glaubhaft.

**Mehr Spaß im Multiplayer**

Wer eine tolle Kampagne erwartet, kann auf *Act of Aggression* verzichten. Im Multiplayer zeigt sich das Spiel dagegen gut in Form. Auf 18 Maps toben sich bis zu 8 Spieler aus, dazu lassen sich Details wie Ressourcendichte, Superwaffen und Zeitlimits einstellen. Mit seinem spaßigen Basisbau sowie den vielen Einheiten und Upgrades birgt *Act of Aggression* jede Menge Mehrspielerpotenzial – dass es aber eines Tages *C&C Generäle* ablösen wird, darf bezweifelt werden.

*Act of Aggression* ist als Download über Steam oder auf DVD im Einzelhandel erhältlich. Es gibt nur englische Sprachausgabe, deutsche Untertitel sind aber zuschaltbar. ❑

## MEINE MEINUNG

*Felix Schütz*

„Gute Strategie à la *C&C*, aber leider Kane Klassiker.“

Warum Eugen nach dem angenehm trashigen, wuchtig inszenierten *Act of War* so eine lahm präsentierte Kampagne abliefert, ist mir ein Rätsel. Ich hatte deutlich mehr erwartet als die paar dürren Videos, in denen obendrein rein gar nix passiert – echt schade! Spielerisch ist *Act of Aggression* zwar auch kein Meilenstein, aber ein ordentliches, robustes Echtzeit-Strategiestück der alten Schule. Da weht dann schon ein kräftiger Hauch von *C&C* durch's Spiel, wenn ich meine Basis umfangreich ausbaue, Truppen aufrüste, Upgrades erforsche und dem Gegner eine Armee nach der nächsten entgegenwerfe. Die Probleme bei der Übersicht, die Bedienungsmängel und die austauschbaren Fraktionen ziehen das Erlebnis aber deutlich runter – hier war das zwölf Jahre alte *Generäle* schon weiter, zumal sich *Act of Aggression* wenig Mühe gibt, auch ein paar eigene Ideen umzusetzen. Speziell in der Kampagne hätte ich ein cooles Forschungssystem, Erfahrungspunkte, Einheitenränge und so weiter gerne begrüßt – ohne solchen Kram wirkt *Act of Aggression* einfach unnötig steril. Klar, im Multiplayer mag das alles keine Rolle spielen, doch als Fan guter Solo-Kampagnen erwarte ich von einem 45-Euro-Spiel einfach mehr.

## PRO UND CONTRA

- ➕ Klassisches *C&C*-Spielgefühl
- ➕ Motivierender Basisbau
- ➕ Viele Einheiten und Upgrades
- ➕ Viele taktische Optionen
- ➕ Nützliche Satellitenansicht
- ➕ Nah herangezoomt sehr hübsch
- ➕ Superwaffen nicht übermächtig
- ➕ Kriegsgefangene als Ressource
- ➖ Lahm präsentierte Kampagne
- ➖ Fraktionen schwer unterscheidbar
- ➖ Probleme bei der Übersicht
- ➖ Ressourcentransport oft umständlich
- ➖ Keine Erfahrungspunkte oder Ränge
- ➖ Dürftige Musik, öde Kommentare
- ➖ Trial & Error in einigen Missionen

WERTUNG **72**

# Stasis

**Genre:** Adventure
**Entwickler:** The Brotherhood
**Publisher:** The Brotherhood/Daedalic
**Erscheinungsdatum:** 31.08.2015
**Preis:** ca. € 25,-
**USK:** nicht geprüft

Das Kickstarter-Adventure *Stasis* wurde vom Indie-Entwickler Christopher Bischoff praktisch im Alleingang umgesetzt.

**Von:** Felix Schütz

*Dead Space* für Denker: *Stasis* inszeniert deftigen Sci-Fi-Horror als klassisches Adventure – mit toller Atmosphäre und reichlich Blut.

John Maracheck schlägt die Augen auf und krümmt sich vor Schmerz. Selten war ein Erwachen böser. Er liegt auf dem Boden, nass und schwer verletzt. Gerade wurde er unsanft aus einem Tank herausgespült, eine Stasiskammer, die ihn im Tiefschlaf gehalten hatte. Er blickt sich um – und findet sich an Bord der Groomlake wieder, eines gigantischen Forschungsschiffs, das in der Umlaufbahn des Neptun vor sich hin schwebt. Schreie hallen durch die finsteren Gänge. Überall Trümmer. Leichen. Blut und Eingeweide. Was ist hier bloß geschehen? Verängstigt rappelt er sich auf, versorgt notdürftig seine Wunden und macht sich auf die Suche – denn auch seine Familie soll sich irgendwo an Bord des Schiffs befinden. Johns einziger Trost in all dem Elend: Die Stimme von Te'ah, einer mysteriösen Frau, die ihn gelegentlich über Funk kontaktiert und ihm beisteht.

**Köpfchen statt Knarre**

Schnell wird klar: Was auch immer die Crew abgeschlachtet hat, es ist noch lebendig und treibt sich im Dunkel der Groomlake herum. Doch John ist kein Krieger, er kann nicht kämpfen, will er auch nicht. Er will nur seine Familie finden. Wo er in anderen Spielen vielleicht zu Plasmacutter oder Shotgun gegriffen hätte, muss er in *Stasis* nur seine grauen Zellen bemühen – denn es gibt keinerlei Action, keine Gegner und auch keine Schleichabschnitte. Stattdessen knobelt er sich in klassischer Point-and-Click-Manier durchs Horrorschiff: Es gilt, Luken zu öffnen, Abgründe zu überwinden, medizinisches Gerät in Gang zu bringen – dazu steuern wir John aus einer isometrischen Perspektive und lassen ihn nützliches Zeug sammeln, das an anderen Stellen zum Einsatz kommt. Gar nicht so einfach, denn eine moderne Hotspotanzeige oder hilfreiche Tipps gibt es nicht. *Stasis* spielt sich wie ein schnörkelloses Retro-Adventure aus den 90er-Jahren, der Gruselklassiker *Sanitarium* zählt beispielsweise zu seinen Vorbildern.

Das wäre auch völlig okay, solange die Rätsel durchgängig logisch wären. Manche Aufgaben lösen wir allerdings eher durch stures Rumprobieren, zum Beispiel als John eine Gewebeprobe „veredeln" muss: Hierzu legen wir einen Klumpen Fleisch auf einen Tisch und dreschen mit einem Pistolengriff so lange drauf, bis das Zeug schön

Die vorgerenderte 2D-Grafik ist technisch zwar veraltet, doch das gleicht das detaillierte Umgebungsdesign aus.

Besonders gegen Spielende zeigt *Stasis* grausame Szenen, die selbst vor Kindern und Schwangeren nicht Halt machen.

Eklig: Wir müssen die Milch einer riesigen, grässlich aufgequollenen Insektenkönigin abpumpen.

In einer übertriebenen Szene operiert sich John selbst ein Gerät aus seiner Wirbelsäule.

Mit dem Laserbohrer durch die Wand: Manche Rätsel wirken arg an den Haaren herbeigezogen.

durchgematscht ist. Das war's! Ziemlicher Quatsch, auf den man von selbst niemals kommen würde. Auch zwei andere Rätsel sind so abstrus, dass wir sie nur durch puren Zufall lösten. Das ist schade, weil viele andere Aufgaben durchaus gut ausgetüftelt sind, besonders dann, wenn die Lösungshinweise subtil in der Umgebungsgrafik versteckt wurden. Leider zieht sich dieses Niveau nicht durchs ganze Spiel.

**Das blanke Grauen**

Je weiter John in das Innere des Schiffs vordringt, desto abstoßender und brutaler werden die Bilder. Der Fantasie des Indie-Entwicklers Christopher Bischoff, der das Spiel praktisch im Alleingang umgesetzt hat, scheinen kaum Grenzen gesetzt: John watet durch scheußlich pulsierende Brutbecken, in denen halb tote Körper langsam verfaulen. Er entdeckt Kammern, die von ekelhaften Blasen und Pilzen überwuchert sind, in denen menschliche Leiber qualvoll mit den Wänden verwachsen. Säuregruben voller Gliedmaßen. Ein Raum, in dem sich vergaste Leichen übereinander stapeln. Selbst Kinder werden in *Stasis* nicht verschont. Besonders im letzten Spieldrittel sind einige grausige Szenen zu sehen – sensible Naturen sollten sich überlegen, ob *Stasis* das richtige Adventure für sie ist. Eine USK-Freigabe hat das Spiel bislang nicht, es wurde noch nicht geprüft. Ein Ab-16-Jahren-Siegel wäre das Mindeste.

**Starker Ansatz, maues Finale**

Da es kaum (lebende) Nebenfiguren in *Stasis* gibt, wird ein Großteil der Handlung über Computerterminals und PDAs transportiert, die John bei den zahllosen Leichen findet. Die vielen Aufzeichnungen der Wissenschaftler und Techniker, die einst auf der Groomlake ihrem Beruf nachgingen, sind nicht nur gut und stimmungsvoll geschrieben, sie werfen auch unbequeme moralische Fragen auf: Wie weit darf der Mensch, der Mediziner, der Forscher in seinem Streben nach Wissen gehen? Welches Leid lässt sich in Kauf nehmen, wenn der Rest der Menschheit davon profitiert? Johns Figur gibt diesen Fragen spürbares Gewicht – seine Wut, sein nacktes Entsetzen wird dank seines motivierten englischen Sprechers prima rübergebracht und hilft dem Spieler dabei, sich in dem Albtraum zurechtzufinden.

Leider lässt der Plot gegen Ende spürbar nach. Spätestens als ein unnötiger Bösewicht die Bildfläche betritt, der auch noch für einen mittelmäßigen Showdown herhalten muss, verpufft viel von der erzählerischen Kraft, die in den ersten Stunden aufgebaut wird. Immerhin: In den letzten Sekunden überrascht Stasis nochmal mit einem kleinen Gänsehautmoment, der uns weit über den Abspann hinaus grübeln lässt.

**Stimmige Retro-Rendereien**

Nicht nur die starre, isometrische Perspektive erscheint wie ein Relikt aus den 90er-Jahren, auch die Technik wirkt – passend zum Retro-Ansatz – ordentlich angestaubt. Alle Szenen sind hübsch altmodisch vorgerendert und sehen durch die geringe Auflösung ein wenig verwaschen aus. Dem finster-ekligen Design schadet das allerdings kaum, zumal hier und da eingesetzte Licht- und Schatteneffekte für dichte Stimmung sorgen. In Sachen Animationen muss das per Kickstarter finanzierte Adventure allerdings Federn lassen, vor allem Johns Bewegungen wirken hölzern und unnatürlich. Der gelungene Sound gleicht dafür so manches grafische Defizit aus: Unheimliche Soundeffekte, subtile Musikuntermalung und Schreie, die einem die Nackenhaare aufrichten, machen *Stasis* zu einer überraschend intensiven Erfahrung. Wie lange die anhält, hängt stark davon ab, an welchen Puzzles man sich festbeißt – in etwa 8 Stunden sollten geübte Spieler aber locker durch sein.

**Gibt's wo und wie?**

*Stasis* ist mit englischer Sprachausgabe und wahlweise deutschen Texten erhältlich. Das Spiel gibt's für 25 Euro über Steam und ohne jeglichen DRM auch über GOG.com. Zur Einführung war der Verkaufspreis auf faire 20 Euro reduziert. ❑

## MEINE MEINUNG

*Felix Schütz*

„Deftiger Sci-Fi-Horror in stimmungsvoller Retro-Aufmachung."

Na bitte! Mit *Stasis* gibt's endlich wieder ein klassisches Adventure, das ernsten Sci-Fi-Horror liefert, ohne sich in blöden Action- oder Schleicheinlagen zu verlieren. Dazu gefällt mir der altmodische Look mit seinen isometrischen Rendergrafiken, da fühlte ich mich glatt ans uralte *Sanitarium* erinnert. Als Retro-Fan stören mich die hölzernen Animationen und die niedrige Auflösung außerdem kaum – die düstere Atmosphäre kommt ja trotzdem gut rüber. Und wer Filme wie *Event Horizon* oder die *Alien*-Reihe mag, dürfte sich in den blut- und schleimgetränkten Renderkulissen ohnehin „wohl" fühlen. Punktabzüge gibt's vor allem für die Story, die in den letzten Phasen merklich abbaut sowie für ein paar vermurkste Puzzles, die sich ohne Rumprobieren kaum knacken lassen.

Nun noch eine persönliche Bemerkung: Wenn es um Gewalt in Videospielen geht, bin ich absolut nicht zimperlich. *Bioshock*, *Wolfenstein*, *Dead Space*, *The Last of Us* und so weiter – alles noch okay für mich. Trotzdem fand ich *Stasis* teilweise ziemlich verstörend. Nicht nur, weil's oft schlichtweg eklig ist, sondern weil es auch ein paar Szenen gibt, die sich um wehrlose, schwangere Frauen und ebenso wehrlose Kinder drehen. Mit derart hartem Stoff bewegt sich *Stasis* für mich im Grenzbereich dessen, was ich mir – egal ob in Spiel, Film oder Buch – zumuten will. Aber diese Meinung muss natürlich niemand teilen – zumal ich ja selbst entscheiden kann, was ich spielen möchte und was nicht.

## PRO UND CONTRA

- ➕ Düster und atmosphärisch
- ➕ Sauber geschriebene Logbücher
- ➕ Detailverliebtes Umgebungsdesign
- ➕ Guter englischer Sprecher für John
- ➕ Keine unnötige Action oder Stealth
- ➕ Unheimliche Soundkulisse
- ➖ Ein paar schlecht designte Rätsel
- ➖ Etwas enttäuschender Showdown
- ➖ Checkpoints zum Teil nervig gesetzt
- ➖ Animationen überwiegend hölzern
- ➖ Etwas umständliches Inventar
- ➖ Keine deutsche Sprachausgabe

WERTUNG **75**

Coole Inszenierung: *Metal Gear Solid 5: The Phantom Pain* glänzt neben seinem gelungenen Gameplay auch mit tollen Kameraeinstellungen.

PC Games AWARD Ausgabe 10/2015 86

**Genre:** Action
**Entwickler:** Kojima Productions
**Publisher:** Konami
**Erscheinungsdatum:** 01.09.2015
**Preis:** ca. € 50,-
**USK:** ab 18 Jahren

# Metal Gear Solid 5: The Phantom Pain

**Von:** Marco Cabibbo und Stefan Weiß

Kojimas finale Schleichgranate zündet bestens in einem gelungenen Open-World-Setting.

Neun Jahre sind eine verdammt lange Zeit, in der viel passieren kann. Ob nun zum Guten oder zum Schlechten – das sind oftmals Dinge, die man selbst kaum zu beeinflussen vermag. Nicht einmal Big Boss, seines Zeichens Hauptcharakter von *Metal Gear Solid 5: The Phantom Pain*, ist vor der Laune des Schicksals und damit einem langjährigen Koma gefeit, wie der Prolog des Spiels deutlich macht.

**Back in the 80s**

Streng genommen begann die Einleitung zum Spiel bereits im vergangenen Jahr. Mit *Metal Gear Solid 5: Ground Zeroes* veröffentlichte Konami eine recht umfangreiche und kostenpflichtige Demo, die einen Vorgeschmack auf das vollständige Spiel bot. Angesiedelt im Jahr 1975, musstet ihr darin als Big Boss in das streng bewachte Camp Omega eindringen, um den dort festgehaltenen Jungen Chico sowie die ehemalige Verbündete Paz Ortega Andrade zu befreien. Ein Unterfangen, das zwar gelingt, doch tragisch mit dem Koma von Big Boss endet.

Erst hier beginnt das eigentliche Hauptspiel *The Phantom Pain* und lässt unwissende Spieler erst mal im Regen stehen. Für den kompletten Spielverlauf sind Kenntnisse über die Vorgänger zwar nicht dringend erforderlich, sehr wohl aber zu empfehlen. Wer Big Boss eigentlich ist, was es mit seiner Organisation Militaires Sans Frontières auf sich hat und was genau in den vergangenen zwei Jahrzehnten passiert ist, erschließt sich nur echten Serienkennern. Zunächst aber gilt es, erst einmal heil aus dem Krankenhaus zu entkommen, denn das Erwachen von Big Boss bleibt nicht lange unbemerkt. Unbekannte Spezialeinheiten überfallen das Krankenhaus und sind nicht erpicht darauf, Gefangene zu machen. Geschwächt und ohne jegliche Ausrüstung müsst ihr in dem Chaos einen sicheren Weg nach draußen finden. Nahezu ty-

Bevor ihr eine Mission startet, legt ihr fest, mit welcher Ausrüstung ihr ins Gefecht loszieht.

Mithilfe eures treuen Reittiers gelangt ihr schneller durch die weitläufigen Schauplätze Afghanistan und Afrika.

pisch für *Metal Gear Solid* gibt es anstelle erster Antworten erst mal nur neue Fragen. Wer ist die Person namens Ishmael, die uns auf der Flucht begleitet? Was hat es mit dem in Flammen stehenden Mann auf sich, der uns zielstrebig durch das Hospital verfolgt? Und zu welchem Zweck haben wir uns vorher in einem umfangreichen Charaktereditor ein eigenes Antlitz verpasst, laufen aber trotzdem mit der Visage von Big Boss durch das Spiel? Speziell auf letztere Frage blieb uns Konami auch nach unserem Test eine Antwort schuldig. Wir gehen allerdings stark davon aus, dass der Charaktereditor mit dem im Oktober startenden *Metal Gear Online* in Verbindung steht.

Wer die Spielreihe kennt, ist mit Charakteren wie Kaz, Ocelot und Big Boss (v.l.n.r.) natürlich vertraut. Serieneinsteiger haben es dagegen schwer, Charaktere und Story-Schnipsel im Spiel zuzuordnen.

**Nächster Halt: Kabul**

Das für die Serie sonst so typische Leveldesign mit seinen engen Gängen und recht vorgegebenen Pfaden lässt *Metal Gear Solid* nach dem Tutorial im Krankenhaus hinter sich – *The Phantom Pain* ist der erste Titel der Reihe, der sich dem Sandbox-Gameplay in einer Open World zuwendet. Mit dem Norden Afghanistans und dem südwestlichen Afrika stehen euch gleich zwei große Gebiete zur Verfügung, die ihr relativ frei erkunden könnt. Relativ deshalb, weil beide Länder von der russischen Armee beziehungsweise afrikanischen Befreiungsfronten besetzt sind. Einfach so am nächsten Kontrollpunkt vorbei oder in eine Militärbasis hineinspazieren könnt ihr also nicht. Auch wenn sich wichtige Story-Missionen stets wie ein roter Faden durch das Spiel ziehen, könnt ihr jederzeit tun und lassen, was ihr wollt. Da Big Boss' einstiges Söldnerimperium in Trümmern liegt, ist es eure Aufgabe, den Traum seiner Festung Outer Heaven ein weiteres Mal aufleben zu lassen. Wie schon im Konsolenspiel *Metal Gear Solid: Peace Walker* verfügt ihr in den Gewässern vor den Seychellen über eine Ölplattform namens Mother Base. Diese stellt nicht nur den Ausgangspunkt einer jeden Operation dar, sondern auch eines der wichtigsten Spielelemente von *The Phantom Pain*. Mithilfe von erbeuteten Ressourcen und dem Geld, das ihr durch absolvierte Missionen verdient, seid ihr bald in der Lage, eure zunächst verschwindend kleine Basis schnell mit weiteren Plattformen zu erweitern. Mit Quartieren und Einrichtung für Entwicklungs- und Kampfeinheiten alleine könnt ihr jedoch keinen Krieg gewinnen. Das dazugehörige Personal holt ihr euch direkt auf dem Schlachtfeld. Jeder Soldat im Spiel verfügt über verschiedene Fähigkeiten, die von unterdurchschnittlichen D-Werten bis hin zum seltenen S+ reichen. Nur absolute Elitetruppen glänzen auf jedem Fachgebiet – der gemeine Soldat hingegen ist meist nur auf einen oder zwei Jobs spezialisiert. Um das gewünschte Subjekt auf eure Seite zu ziehen, müsst ihr es zunächst außer Gefecht setzen (merke: nicht töten) und anschließend mit einem Ballon-Apparat in eure Basis schicken. Das mag nicht sonderlich realistisch sein, zumal die Frage im Raum steht, warum die gefangenen Soldaten sich ohne Protest eurer Gemeinschaft anschließen. Nicht nur Menschen, sogar Tiere, Fahrzeuge und selbst Frachtgüter oder Panzer könnt ihr mit einem ausgebauten Ballon nach Hause schicken. Sobald die Voraussetzungen bei Personal, Geld und Ressourcen erfüllt sind, dürft ihr neue Forschungsprojekte in Auftrag geben, bestehendes Equipment verbessern oder die Basis weiter ausbauen. In den ersten Spielstunden weist dieses Feature noch einen Gimmick-Faktor auf, mausert sich aber sehr schnell zu einer der größten Stärken von The Phantom Pain. Später könnt ihr ganze Einsatztruppen auf Sondermissionen schicken oder eurer Basis einen neuen Anstrich samt selbst designtem Logo verpassen. *The Phantom Pain* ist Customizing pur – und anders als in vielen anderen Sandbox-Titeln ist der Fortschritt im Spielverlauf sowohl sicht- als auch spürbar. Mit einer verbesserten Ausrüstung kann sich die Infiltration eines Stützpunktes, bei dem ihr einige Stunden zuvor noch Probleme hattet, nun als viel einfacher entpuppen. Und wenn alle Stricke reißen, sind sogar zielgenaue Artillerieschläge samt Luftunterstützung von schwer bewaffneten Hubschraubern möglich. Eine ganze Basis aus sicherer Entfernung in Schutt und Asche legen klingt einfach und verführerisch, kostet euch jedoch ordentlich Kohle. Ganz zu schweigen von der Tatsache, dass euch auf diese Weise neue Verbündete und Ressourcen durch die Lappen gehen. Ganz ohne Stealth-Einsätze kommt ihr in *The Phantom Pain* nicht weiter. Verbündete Streitkräfte mit in den Einsatz nehmen dürft ihr zudem auch nicht – mit Ausnahme von einigen wenigen Buddys, die ihr im Spiel finden könnt.

**Alle meine Freunde**

Die Truppe der optionalen Kameraden besteht aus insgesamt vier – womöglich noch mehr und extrem gut versteckten – Figuren, die unterschiedlicher nicht sein könnten. Mit einem Pferd als Reittier bekommt ihr schon in der ersten Mission den ersten Helfer zur Seite. Für den Kampf nur bedingt tauglich, gelangt ihr mit dem

Der für die *Metal Gear Solid*-Reihe typische Running Gag mit der Tarnkiste fehlt natürlich auch nicht in *The Phantom Pain*.

Unbekannte Charaktere wie dieser „Feuerteufel“ im Prolog werfen erst mal allerhand Fragen auf.

Neben Rohstoffen wie Metall und Treibstoff stehen auch Pflanzen und Kräuter auf der Sammelliste von Big Boss, was etwas aufgesetzt und seltsam wirkt.

Auch wenn die Rohstoffsammelei nicht so ganz passen mag, die daraus resultierenden Forschungsoptionen motivieren enorm. In der Basis lassen sich allerlei Komponenten herstellen, die euch die Missionen erleichtern. Als wirtschaftliche Grundlage dient die Währung GMP (Gross Military Product), welche ihr euch durch abgeschlossene Missionen verdient.

weißen Ross schnell von A nach B. Oder ihr stellt das Tier einfach auf die Straße und behindert damit den nächsten Konvoi – Pferdeäpfel auf Kommando inklusive. Reist ihr lieber etwas moderner, könnte euch der später zur Verfügung stehende D-Walker zusagen, eine Art Metal Gear im Miniformat. Sowohl für Gebietsaufklärung als auch für die Offensive eignen sich der in Afghanistan auffindbare Wolfshund sowie die sehr verschwiegene Scharfschützin Quiet. Beide sind wie geschaffen dafür, euch ein genaues Bild vom vor euch liegenden Außenposten zu vermitteln. Ist das Verhältnis zu eurem Buddy besonders gut, schaltet ihr mit der Zeit weitere Befehle frei. Quiet etwa kann dann auf eigene Faust Stützpunkte angreifen und im Idealfall sogar im Alleingang erobern. Auch für sämtliche Partner dürft ihr mit der Zeit neues Equipment und ein breites Waffenarsenal erforschen. Dies bleibt aber, so wie der Partnereinsatz, in jeglicher Hinsicht optional – prima gelöst!.

### Gewaltmarsch

Koordiniert wird das Ganze – also Missionsauswahl, Übersichtskarte, Ausbau der Basis und Nachschubanfrage – mit einem tragbaren Multifunktionsgerät, dem iDroid. Mit einem Druck auf die Tab-Taste erhaltet ihr jederzeit Zugriff auf sämtliche Funktionen des Hightech-Geräts. Pausiert wird das Geschehen dabei nicht, für eine sichere Umgebung solltet ihr vorher also sorgen. Mit etwas Einarbeitungszeit habt ihr schnell Zugriff auf alle wichtigen Untermenüs und könnt euren Einsatz nach wenigen Augenblicken wieder fortsetzen. Knifflig wird es jedoch, wenn ihr euch im Duell mit einem der leider recht seltenen Bossgegner befindet. Wer zu lange braucht, um sich das nächste Munitionspaket per Fallschirm abwerfen zu lassen, hat schnell eine Kugel im Kopf – und muss anschließend erst mal einen erneuten Marsch durch die Pampa in Kauf nehmen, bevor er sich wieder am Kampf versuchen darf. Generell sind die automatischen Speicherpunkte von *The Phantom Pain* teilweise sehr willkürlich gesetzt. Mal wirft euch das Spiel nach dem Laden des Checkpoints um satte 40 Minuten zurück, an anderer Stelle ist der Speicherpunkt so unvorteilhaft gesetzt, dass man den zu verfolgenden LKW auch beim nächsten Versuch gar nicht mehr einholen kann. In letzterem Fall war ein Abbruch der Mission für uns unausweichlich und kostete uns weitere wertvolle Testzeit. Zwar kam dies im gesamten Spielverlauf nicht allzu häufig vor, für einige Stunden gefühlten Leerlaufes sorgte so manch künstlich in die Länge gezogene Mission aber dennoch.

### Der Boss lässt sich Zeit

Leerlauf ist ein in *The Phantom Pain* zu einem gewissen Grad sehr relevantes Stichwort, das in der generellen Spielstruktur begründet liegt. Ein Sandbox-Spiel ist ideal dafür geschaffen, den Spieler mit massig Content bei der Stange zu halten. Hier enttäuscht auch *The Phantom Pain* nicht und kann euch locker für 100 Stunden beschäftigen. Hinsichtlich der Story ist es jedoch auch eines der schwächsten „großen" *Metal Gear*-Spiele. Nach dem sehr gelungenen, brillant geskripteten und herausgearbeiteten Einstieg ins Spiel passiert für eine lange Zeit erst mal wenig. Über viele Charaktere, die man im Prolog das erste Mal zu Gesicht bekommt, weiß man auch nach dem ersten Kapitel nicht viel mehr – und allein das beschäftigt selbst flotte Spieler schon mindestens 25 Stunden. Es fehlt die überzogene, teils auch selbstironische, letztendlich aber doch so coole Inszenierung eines Sniper Wolf, Gray Fox, The End oder The Boss. Auf der Seite der Protagonisten sieht es nicht viel anders aus. Ocelot und Kazuhira Miller stellen sich zu

## MEINE MEINUNG

*Marco Cabibbo*

„Spielt sich gewohnt vielseitig mit ungewohntem Open-World-Feeling."

*The Phantom Pain* hat es mir als großer Fan der *Metal Gear*-Serie in den ersten Stunden nicht gerade leicht gemacht. Die Story nahm nur langsam Fahrt auf, das Open-World-Gameplay erschien mir eher unpassend. Doch spätestens beim Ausbau der Mother Base war es um mich geschehen. Dank der Unmengen an daraus resultierenden Optionen steht es einem völlig frei, wie man die Missionen angeht. Auch das Charakterdesign ist wieder hervorragend gelungen, auch wenn ich mir von Ocelot und Co. etwas mehr Präsenz gewünscht hätte. Zudem sorgt Kojima wieder für viele Überraschungen, wie man es von der Spielreihe her gewohnt ist. Selbst wenn ich meine Basis in einem wiederholten Spieldurchgang noch mal neu aufbaue: Ich freue mich jedes Mal, wieder mit Big Boss in den Kampf zu ziehen.

## B-NOTEN-ABZUG: PC-SPIELER MÜSSEN INTERFACE-KOMPROMISS DULDEN!

**Wer die PC-Fassung von *The Phantom Pain* spielt, hat die Wahl, ob er Big Boss mit dem Controller oder lieber mit Maus und Tastatur steuern möchte. Beides funktioniert, allerdings ist die letztere Variante mit Komplikationen verbunden.**

Dumm gelaufen: Wenn ihr *The Phantom Pain* mit Maus und Tastatur spielt, blendet das Spiel trotzdem bei etlichen Befehlen nur die Controller-Tasten ein. Auch der Blick in den Steuerungs-Typ-Bildschirm bietet nur das Controller-Setup an. Immerhin könnt ihr die Tastatur-Hotkeys manuell bearbeiten, was dann auch im Spiel korrekt angezeigt wird. Doof hingegen ist, dass sich Menüschaltflächen partout nicht mit der Maus anklicken lassen.

Im Laufe des Spiels erwächst aus dem niedlichen kleinen Welpen, den ihr finden könnt, ein nützlicher Missionsbegleiter.

Fulminant inszenierte Scripteinlagen sorgen für kinoreife Spannung im Spiel.

selten ins Rampenlicht und verweilen lieber zu Hause in der Mother Base. Big Boss selbst ist teilweise sogar ein wenig zu mürrisch geraten – sein neuer Synchronsprecher Kiefer Sutherland macht seinen Job zwar sehr gut, lässt sein Talent aber nur sehr selten durchscheinen. Mehr als einen einzelnen Satz gibt der Anführer der Diamond Dogs oft nicht von sich, überlässt stattdessen seinen Kumpanen das Wort. Kojima hat sich sehr bemüht, berechtigte Kritikpunke wie die verworrenen Handlungsstränge in *Sons of Liberty* oder ausufernde Zwischensequenzen in Spielfilmlänge aus *Guns of the Patriots* (beides nur auf Konsole erhältlich) zu vermeiden. Das mag ihm gelungen sein, aber zu einem gewissen Teil entfernt sich *The Phantom Pain* doch von dem, was *Metal Gear Solid* sonst immer ausgemacht hat – im Guten wie auch im Schlechten.

**Kinoreife Inszenierung**

*Metal Gear Solid*-Dirigent Hideo Kojima schwingt in *The Phantom Pain* zwar seltener als sonst den Taktstab; aber wenn er es tut, macht ihm so schnell keiner was vor. Ob nun als One-Shot hautnah dran am Geschehen oder gleich ganz in der Totale – der Mann versteht sein Handwerk und holt dabei mit seiner langen Erfahrung alles heraus. Das Gesamtbild wird nur durch die nicht ganz taufrische Grafik etwas getrübt, immerhin waren sowohl *Ground Zeroes* als auch *The Phantom Pain* lange Zeit für PS3 und Xbox 360 in Entwicklung. Die Last-Gen-Wurzeln des Titels sind zwar klar zu erkennen, ein Kind der Hässlichkeit ist er aber definitiv nicht. Zumal das Geschehen in der PC-Fassung jederzeit flüssig bleibt und konstante 60 Frames pro Sekunde abliefert. Beim Sound allerdings übertrifft sich das Spiel auf allen verfügbaren Systemen beinahe selbst. Durch die Bank exzellente Sprecher, eine wuchtige Soundkulisse und eine hervorragende Hintergrundmusik aus der Feder von Harry Gregson-Williams sorgen zusammen mit der guten Soundabmischung für ein fulminantes Klangerlebnis. Vor allen Dingen aber gelingt es Kojima und seinem Team, die Lebensgeschichte von Big Boss hervorragend abzubilden. Selbst abseits der perfekt choreografierten Zwischensequenzen lebt das Spiel von seinen ganz eigenen Momenten. Wer im Morgengrauen von seiner eigens aufgebauten Mother Base im Hubschrauber losfliegt, während aus dessen Lautsprechern das Titellied vom PS2-Klassiker *Snake Eater* ertönt, dem ist eine Gänsehaut gewiss.

*The Phantom Pain* ist ein inhaltliches wie spielerisches Epos, das euch für sehr lange Zeit beschäftigt. Die weitläufigen Areale des Spiels laden zum Erkunden ein, es gibt Unmengen an Nebenaufgaben zu erledigen und der motivierende Ausbau der Mother Base ist ein superbes Feature, das auch lange nach der Story zu beschäftigen weiß. Um *The Phantom Pain* in seiner ganzen Pracht genießen und vor allem verstehen zu können, müsst ihr in der Serie allerdings über die Grundkenntnisse hinaus bewandert sein. Sollte dies nicht gegeben sein, müsst ihr euch allein mit den spielerischen Werten zufrieden geben. Stärken, auf die Konami angesichts des nun zugrunde liegenden Gameplay-Gerüsts in Zukunft wohl weiterhin setzen wird. Bleibt nur zu hoffen, dass sie bereit sind, ebenso viel Herzblut in die Serie zu investieren wie Serienvater Kojima und sein Team, denn in Zukunft werden sie leider ohne ihn auskommen müssen. ❑

Praktisch: Mithilfe des Fernglases lassen sich beispielsweise Gegner dauerhaft markieren und sind so auf eurem taktischem Display (iDroid) erkennbar.

## MEINE MEINUNG

*Stefan Weiß*

„Kann Kojima Open World? Ja, er kann, und das richtig gut!“

Als Konami *The Phantom Pain* als Open-World-Spiel ankündigte, dachte ich zuerst: „Oh nein, bitte nicht noch so ein 08/15-Open-World-Ding!“ Die Befürchtung hat sich aber nur zum Teil bewahrheitet. Etwa, wenn sich der knallharte Big Boss als zarter Blümchensammler betätigt oder ohne Unterlass Rohstoffbehälter aufklaubt. Dafür entschädigen der aus der mühsamen Fleißarbeit resultierende Basisausbau und die motivierende Forschung. Mit jeder Erweiterung und Verbesserung schaffe ich mir neue Möglichkeiten, um mit Big Boss in den toll inszenierten Einsatzgebieten zu agieren. Ob als schleichender Jäger oder ballernder Rambo – beide Spielstile lassen sich wunderbar umsetzen. Auch wenn es grafisch nicht ganz bis zur Spitze gereicht hat, und die offene Spielwelt für *Metal Gear*-Spieler erst mal gewöhnungsbedürftig ist, als Gesamtpaket ist *The Phantom Pain* für Serienkenner erstklassig geworden.

## PRO UND CONTRA

- ➕ Riesige, prall gefüllte Spielwelt
- ➕ Toll dargestellte Charaktere
- ➕ Abwechslungsreiche Aufträge
- ➕ Viele Möglichkeiten, eine Mission anzugehen und abzuschließen
- ➕ Motivierender Basis-Aufbau
- ➕ Ungewohnte, aber sehr gut funktionierende Open-World-Mechaniken
- ➕ Fantastische Sounduntermalung
- ➕ Ordentliche KI-Leistung
- ➕ Sehr gute englische Vertonung
- ➖ Story kommt nur langsam in Fahrt
- ➖ Technisch nicht ganz auf der Höhe der Zeit (Texturen, Animationen)
- ➖ Trotz ordentlicher Maus-Tastatur-Zuweisungen fehlen die passenden Einblendungen, stattdessen kommt es ständig zu Controller-Anzeigen
- ➖ Wenige Bosskämpfe
- ➖ Als Serieneinstieg ungeeignet
- ➖ Keine deutsche Sprachausgabe

WERTUNG **86**

PC Games EDITORS' CHOICE SPORT

PC Games AWARD Ausgabe 10/2015 87

## TEST-INFOS

Zwei wichtige Dinge sind hinsichtlich unserer Testversion zu beachten. Erstens: Die Erstellung von Aufnahmen unterlag strengen Auflagen. Daher zeigen wir euch auf den Screenshots nur wenige lizenzierte Teams und fertigten auch kein Video an. Letzteres holen wir online kurz nach dem Release nach. Zweitens: Auch die Online-Modi funktionierten noch nicht. Unsere Wertung bezieht sich daher auf den Singleplayer- und den lokalen Mehrspieler-Part.

Wenn Zlatan abzieht, dann kann die dänische Defensive nur zuschauen.

# PES 2016

**Genre:** Sportspiel
**Erscheinungsdatum:** 17.09.2015
**Entwickler:** Konami
**Preis:** ca. € 45,-
**Publisher:** Konami
**USK:** ab 0 Jahren

**Von:** Sascha Lohmüller

Nach einigen eher mageren Jahren meldet sich *PES* mit voller Wucht zurück – Zeit für einen Machtwechsel?

Viel wurde im Vorfeld diskutiert: Was sind denn nun die Unterschiede zwischen den Konsolen- und der PC-Version von *PES 2016*? Geht es dabei nur um die Technik oder auch um Inhalte? Nicht ganz unschuldig daran war sicherlich auch Konami, das nur mit schwammigen Aussagen auf diesbezügliche Fragen reagierte und von einer Hybrid-Version aus Last und Current Gen plapperte.

### Grau is' alle Technik

Mittlerweile haben wir gut 40 Stunden mit der PC-Version und noch mal genauso viele mit den Current-Gen-Konsolen-Varianten verbracht und können zumindest bezüglich des Inhaltes Entwarnung geben: Ihr müsst auf dem PC weder auf (Offline-)Modi verzichten noch Gameplay-Einschnitte in Kauf nehmen, die Unterschiede sind allesamt technischer Natur. Schaut man sich die beiden Versionen direkt nebeneinander an, fallen die Abweichungen dann auch sofort auf. Das ganze Geschehen auf dem PC wirkt farbärmer, die Spielergesichter etwas plastikähnlicher, der Rasen ist weniger detailliert und vor allem das Drumherum ist mittlerweile komplett veraltet. Das Geschehen auf den Rängen wird von Klon-Fans dominiert, Zuschauer, Ordner und Presse rund um das Spielfeld erinnern an selige Sega-Rally-Zeiten – nur ohne aufkommendes Retro-Feeling. Warum das so ist, weiß wohl nur Konami, denn dass es auch anders geht, beweisen die wirklich gut ausschauenden Xbox-One- und PS4-Versionen – wobei man natürlich festhalten sollte, dass die PC-Version mitnichten hässlich ist. Mehr als Durchschnitt wäre aber nett gewesen.

### Entscheidend is' aufm Platz

So ärgerlich die wieder einmal dem PC unwürdige Technik allerdings auch ist, all das verblasst angesichts der spielerischen Brillanz, die Konami in diesem Jahr auf den Rasen zaubert. Befand man sich bereits letztes Jahr auf einem guten Weg, wieder

Wolfsburg und Gladbach sind neben den Bayern die beiden einzigen deutschen Teams. Zum Glück gibt's den Editor.

Schön zu sehen: Gladbach steht sehr eng und verlagert gut auf die Seite des ballführenden Gegners.

Im Be-A-Legend-Modus führt ihr wieder einen einzelnen Spieler zum Erfolg. Neues gibt's dabei nicht.

Der überarbeitete Transfermarkt wirkt übersichtlicher und ist deutlich spannender als bisher.

Flanken sind diesmal richtig gut umgesetzt, weder übermächtig noch nutzlos. Da sind wir von diversen Titeln der letzten Jahre anderes gewohnt.

zum großen Konkurrenten aus dem Hause EA aufzuschließen, macht *PES 2016* in diesem Jahr einen weiteren – nein, besser fünf, sechs Riesenschritte zurück zum Genrethron. Ob es letztendlich langt, um *FIFA* zu überrunden, können wir mangels einer Testversion aus dem Hause EA freilich noch nicht sagen, Konami hat aber mächtig vorgelegt.

Das liegt vor allen Dingen am stark überarbeiteten Zweikampfverhalten und der damit verbundenen Kollisions-Engine. Waren die Duelle um den Ball noch eine der größten Schwächen im Vorgänger, ist es in *PES 2016* geradezu ein Heidenspaß, in die Zweikämpfe zu gehen. Ihr rangelt, drängelt und grätscht nun derart effektiv in den Gegner, dass Dribbel-Sololäufe wie im Vorjahr bei Weitem nicht mehr so effizient sind. Zudem klebt der Ball nicht mehr ganz so arg am Fuß der begnadeten Techniker, auch Messi und Co. verspringt mal eine Kugel, wenn natürlich auch bei Weitem nicht so oft wie einem Holzhacker à la Lord Bendtner.

Überhaupt wirkt das Geschehen noch einmal individueller als im Vorjahr, nicht nur auf einzelne Spieler bezogen, sondern auch auf ganze Teams. Robuste, zweikampfstarke Spieler, wendige Techniker, nimmermüde Arbeiter, tief stehende Kontermannschaften, Ballbesitz-Teams – wie im realen Fußball unterscheiden sich Mannschaften und ihre Stars teils erheblich voneinander, sodass ihr euch in jeder Begegnung neu auf den Kontrahenten einstellen müsst. Im Gegenzug könnt ihr euer Spiel genauso aufziehen, wie es euch beliebt. Zermürbender Ballbesitz oder schnelles Gegenpressing, hohe Bälle in die Spitze oder Tiki-Taka – alles eure Entscheidung. Der vielgerühmte „PES-Effekt", bei dem keine Spielsituation der anderen gleicht, wird durch dieses verbesserte Aufbauspiel und die Zweikampfmöglichkeiten noch einmal verstärkt. Bei keinem anderen Fußballspiel in den letzten Jahren haben wir uns derart oft dabei ertappt, wie wir Zeitlupenwiederholungen studiert haben, um gelungene Spielzüge noch mal zu genießen.

Auch davon abgesehen gibt es ein paar schicke neue Features: Torhüter sind keine Fliegenfänger mehr, neue Animationen und eine besser reagierende Steuerung sorgen für ein flüssigeres Spiel, die Menüs wurden (endlich!) überarbeitet, der Meisterliga-Modus verfügt über ein motivierendes, neues Transfersystem und: Wie in *FIFA* könnt ihr nun euren Torjubel steuern – entweder per Knopfdruck oder kontextbasiert. Sprich: Wer zur Eckfahne läuft, feiert dort mit einer Spezialanimation.

**Viel Licht, ein wenig Schatten**

Doch bei all dem Lob müssen wir natürlich auch ein wenig Kritik üben. Die Abwehr-KI etwa hat noch mit einigen Aussetzern zu kämpfen, was glücklicherweise a) selten vorkommt und b) durch die besseren Torhüter meist ausgeglichen wird. In Sachen Präsentation hinkt man trotz CL, EL, Copa und all der anderen Wettbewerbe noch hinterher und ja, auch das leidige Thema Lizenzen spielt wieder eine Rolle. Hier hat *FIFA* immer noch meilenweit die Nase vorn, obgleich findige Fans dank Editor bald zumindest die Bundesliga nachliefern dürften. Der fast schon ärgerlichste Punkt: Der neue Kommentar von Marco Hagemann ist so ziemlich das Schlimmste, das wir je in einem Sportspiel vernehmen mussten. Der gute Mann schreit selbst bei weit vor dem Kasten abgeblockten Schüssen frenetisch „Tor" und kommentiert selten passend zum Geschehen. Zudem wirken seine Sätze fast schon archaisch mies zusammengestöpselt („PSV EINDHOVEN! … im Angriff") Das geht besser, Konami – das habt ihr schließlich mit fast allem anderen in diesem Jahr bewiesen. ❑

## MEINE MEINUNG

*Sascha Lohmüller*

„Der spielerisch beste Fußballtitel der letzten Jahre"

Seit jeher gibt es bei uns in der Redaktion ein gewisses Ritual. Jeden Spätsommer, wenn die neuesten Sportspiel-Versionen eintrudeln, versammeln sich die Sportfans unter uns um eine Konsole oder einen PC ihrer Wahl, tragen kleinere Turniere aus und beschimpfen sich dabei wie Bierkutscher, während sie den Rest der arbeitenden Belegschaft durch ihre Lautstärke in den Wahnsinn treiben. In den letzten Jahren jedoch schlief diese Tradition ein wenig ein – hauptsächlich weil *PES* in ein Qualitätstief gefallen war und die *FIFA*-Konkurrenz sich deswegen auch nicht allzu viel Neues einfallen lassen musste. *PES 2016* jedoch hat in den letzten zwei bis drei Wochen dafür gesorgt, dass ein paar Redakteure (auch ich) teilweise bis 21 oder 22 Uhr noch im Büro hockten. Tatsächlich ist es so, dass die überarbeiteten Zweikämpfe, der variable Spielaufbau und die neuen Animationen für ein vollkommen neues Spielgefühl sorgen. Ich bin jetzt gespannt, was *FIFA* dagegenhalten kann. Ansonsten heißt es: Der König ist tot, lang lebe der König.

## PRO UND CONTRA

- ➕ Neues Zweikampfsystem samt Kollisionsabfrage sorgt für ein verändertes, fantastisches Spielgefühl
- ➕ Realistischeres, variableres Aufbauspiel
- ➕ Flüssigere Animationen, besser reagierende Steuerung
- ➕ Verbesserte Torhüter-KI
- ➕ Individuelle Spieler- und Mannschaftstypen sehr gut erkennbar
- ➕ Überarbeitete, übersichtlichere Menüs
- ➕ Manueller Torjubel
- ➖ PC-Version technisch nicht auf PS4- oder Xbox-One-Niveau
- ➖ Seltene Aussetzer bei der Abwehr-KI
- ➖ Altbackene Präsentation
- ➖ Trotz Editor: geringer Lizenzumfang
- ➖ Unsagbar schlechter neuer Kommentar von Marco Hagemann

WERTUNG **87**

# Satellite Reign

Cyberpunksetting, vier Agenten und jede Menge taktische Gefechte – *Satellite Reign* lässt den Geist von Bullfrogs Klassiker *Syndicate* gekonnt neu aufleben.

**Genre:** Strategie
**Erscheinungsdatum:** 28.08.2015
**Entwickler:** 5 Lives Studios
**Preis:** ca. € 27,-
**Publisher:** 5 Lives Studios
**USK:** ab Nicht geprüft

**Von:** Stefan Weiß

Atmosphärisch tolle, aber mitunter auch bockschwere Cyberpunk-Strategie.

**AUF HEFT-DVD**
Video zum Spiel

Ein Einzelspielererlebnis, in dem ihr vier Agenten auf zahlreiche Einsätze in einem Cyberpunk-Setting schickt. Ein Spiel, in dem ihr Credits erwirtschaftet, um damit Waffen und Ausrüstung zu erforschen. Ein Spiel, in dem euch bockschwere Echtzeitkämpfe ohne Pausefunktion den Schweiß auf die Stirn treiben. Mit diesen knappen Sätzen lässt sich das schon 1993 erschienene *Syndicate* beschreiben, das Kultstatus bei PC-Spielern besitzt. Oder wir schreiben das Jahr 2015 und weisen genau die gleichen drei Sätze *Satellite Reign* zu.

**Konzernaufstand**

Typisch für ein Cyberpunkszenario, startet ihr in einer düsteren Zukunft, in der mächtige Konzerne die Welt beherrschen. Wo genau und wann auf der Erde *Satellite Reign* spielt, bleibt ungeklärt. Per Fernseh-Nachrichtenschnipsel lernen wir im Intro die böse Macht im Spiel namens Dracogenics kennen. Die Firma herrscht über die Klon- und Implantattechnologie und hat ein weltweites Netz gespannt. Angst und Schrecken sind an der Tagesordnung, private Sicherheits-Armeen kontrollieren die Bevölkerung. Mitten in dieser Fernsehübertragung erreicht uns eine Stimme per Funk, gibt sich als Missionskontakt namens „Tag" zu erkennen und überträgt uns unvermittelt das Kommando über vier Agenten.

**Vier gewinnt: Das Agententeam**

Im Tutorial bekommen wir nach und nach unsere vier Protagonisten an die Hand, jeder davon repräsentiert eine Charakterklasse und ist mit eigenen Fertigkeiten versehen. Der Soldier etwa manipuliert Elektroquellen per Verdrahtung, kennt sich mit Granaten gut aus und kann viel Schaden einstecken. Der Support scannt die Spielumgebung, tritt als Heiler auf, kann Ziele markieren und der Gruppe Boni per Führungsfertigkeit verschaffen. Technisch versiert ist der Hacker, mit dem ihr verschiedenste Systeme manipuliert, Drohnen steuert sowie andere Bewohner kontrolliert. Vierter im Team ist der Infiltrator, der als Scharfschütze fungiert, Tarnung beherrscht, im Nahkampf ein Katana-Schwert schwingt und sich in enge Luftschächte reinzwängen kann. Die einzelnen Fertigkeiten sind gut aufeinander abgestimmt und lassen sich in den zahlreichen Einsätzen, die ihr bestreitet, wunderbar miteinander kombinieren. Da ihr in einer laufenden Mission alle Aktionen in Echtzeit ausführt, ist eine gute Planung mit perfektem Timing enorm wichtig. Das erinnert uns vom Spielgefühl stark an die legendären Taktikspiele *Com-*

Grafisch spielt *Satellite Reign* nicht ganz vorne mit. Vor allem die Explosionen sind nur bunt, aber unrealistisch anzuschauen. Dafür stimmt die restliche Atmosphäre in der Spielwelt.

Die ehrliche Hommage an den Kultfilm *Blade Runner* ist überall in *Satellite Reign* präsent. Der Hauptfigur Deckard (Harrison Ford) gedenken die Entwickler mit einem passenden Gebäude.

## TAKTISCHE PLANUNG: DER WELT-SCAN MACHT'S MÖGLICH.

**Mit den verschiedenen Agentenklassen habt ihr eine Menge Möglichkeiten, wie ihr in einer Mission vorgeht. Als Planungstool dient die Scan-Funktion der Support-Klasse im Spiel.**

Ziel unseres Einsatzes ist eine Bank, natürlich schwer bewacht. Zeit für uns, die Umgebung zu scannen und einen Plan zu entwickeln.

**LUFTSCHÄCHTE**
Mit dem passenden Skill versehen, kann euer Infiltrator gelb markierte Luftschächte nutzen, um in Anlagen einzudringen und so gute Scharfschützenpositionen zu erreichen.

**ENERGIEVERSORGUNG**
Hellblaue Linien kennzeichnen Energieleitungen. Der dazugehörige Generator lässt sich mit der Soldier-Klasse temporär deaktivieren.

**ÜBERWACHUNGSKAMERAS**
In Violett dargestellt, sind Kamerasysteme und deren Steuerleitungen gut erkennbar. Der Hacker im Team kann an entsprechenden Relais-Stationen die Systeme kurzzeitig abschalten.

**SICHERHEITSSYSTEME UND GEGNER**
Mit aktiviertem Scan erkennt ihr rot markierte Sicherheitssysteme, die sich vom Hacker kurzschließen lassen. Auch sämtliche Gegner in Sichtweite sind hervorgehoben.

*mandos 1* bis *3*. Aus einer anfangs noch ruhigen Situation entstehen schnell hektische Gefechte. Etwa dann, wenn wir eine Sicherheitskamera übersehen, uns Patrouillen entdecken, Alarm ausgelöst wurde und dann von allen Seiten schwer bewaffnete Gegner gnadenlos auf unser Agentenquartett losstürmen.

Zusätzlich zu den jeweiligen Spezial-Skills der Agenten besitzen alle vier Klassen drei globale Basisfertigkeiten, mit denen sich Gesundheit, Waffenschaden und Ausrüstungskapazität erhöhen lässt. Alle Skills lassen sich in je vier Stufen steigern, die dafür nötigen Skillpunkte erhaltet ihr im Einsatz.

Wie viel Erfahrung ihr jeweils erlangt, hängt von eurer Spielweise ab und ist nicht fest vorgegeben. Je länger ihr beispielsweise unentdeckt in einem Missionsgebiet bleibt und je mehr Aktionen eure Figuren ausführen, desto höher fällt die XP-Beute aus. Sobald der Erfahrungsbalken voll ist, gibt's einen Skillpunkt. Mit steigendem Level einer Fertigkeit sind höhere Skillpunktkosten verbunden, sodass ihr gut überlegen müsst, wie ihr eure Punkte verteilt.

### Agentenspielplatz Großstadt

Die Spielwelt besteht aus einer gigantischen Metropole, aufgeteilt in mehrere Bezirke. Los geht's in Downtown, das grafisch und atmosphärisch schon wie eine Hommage an den 1982 erschienenen Kinoklassiker *Blade Runner* von Ridley Scott wirkt. Die Stadt ist in permanente Nacht gehüllt, es herrscht Nieselregen. Auf den Straßen huschen Schwebeautos umher und es herrscht ein lebendiges Gewusel unter den Stadtbewohnern und Sicherheitskräften. Details wie Rauchschwaden, Nebel und Lichtkegel sorgen schon allein für eine schöne Atmosphäre, doch wird diese noch durch die überall vorhandene Neonreklame verstärkt. Die Kamera lässt sich nah an die Figuren heranzoomen, was jedoch erstens fürs Spielen eher ungeeignet ist und sich zweitens dann Textur- und Grafikschwächen offenbaren. Personen wirken etwas kantig, mitunter ungelenk animiert; Oberflächentexturen erscheinen mitunter schlicht und teils matschig.

Die Steuerung mit Maus und Tastatur ist dafür gut umgesetzt, Hotkeys lassen sich optional anzeigen und zudem in den Steuerungsoptionen frei konfigurieren, prima.

### Große Freiheit

Beim Erkunden der Spielwelt gibt's überall Interaktionsobjekte zu entdecken: An Datenterminals erhalten wir Zugang zu relevanten Infos, mithilfe von Schnittstellen, die wir aufdecken, gelangen wir an Haupt- sowie Nebenaufträge. Obendrein dienen die Schnittstellen als Schnellreise- sowie Respawn-Punkte und munitionieren unsere Agenten automatisch wieder auf. Mal gilt es, eine Zielperson auszuschalten, mal müssen wir in einen Konzernkomplex eindringen, infiltrieren, technische Prototypen stehlen, Verteidigungs- und Überwachungssysteme durch Computerviren verlangsamen. Um in neue Bezirke zu gelangen, müssen wir ebenfalls erst mal spezielle Aufträge erfüllen oder genügend Geld anhäufen, um Sicherheitspässe zu erwerben. Wie ihr in den Stadtvierteln vorgeht, ob ihr erst Hauptmissionen oder lieber Nebenaufträge absolviert, das liegt ganz bei euch. Das kann aber auch schnell dazu führen, dass ihr vor lauter Aufträgen gar nicht mehr wisst, wo ihr am besten als Nächstes weitermachen sollt, und euch verzettelt.

Das Klon-Feature im Spiel erlaubt euch, gewonnene DNA-Informationen von kontrollierten Personen zu nutzen, um die Attribute eurer Agenten zu verbessern. Die DNA-Werte sorgen für Boni und Mali bei verschiedensten Attributen. So könnt ihr euere Agenten individuell anpassen.

Per Hijack-Skill ist euer Hacker in der Lage, Zivilisten und Gegner zu kontrollieren, was sich vielseitig und zum Vorteil nutzen lässt.

Wer die Augen offen hält, entdeckt auch Hochleitungen zwischen Gebäuden, die eure Agenten für eine Rutschpartie nutzen können.

Mithilfe von Forschung gelangt ihr an zunehmend besseres Equipment, das zum Experimentieren einlädt.

**Mission impossible?**

Die Krux bei der spielerischen Freiheit besteht darin, dass es in den Missionsbeschreibungen keinerlei Hinweise zum Schwierigkeitsgrad gibt. Eine Zielperson im freien Gelände ausknipsen? Das ist in wenigen Minuten erledigt; in einen bewachten Gebäudekomplex einzudringen, in dem es vor schwer bewaffneten Gegnern nur so wimmelt, das kann schnell für den einen oder anderen Frustschrei sorgen. Nach zig Versuchen kapiert man: „Erst mal verduften, woanders leichtere Aufträge erfüllen, neue Skills erwerben, Waffen forschen, Equipment verbessern, wiederkommen und aufräumen!“ Den Spieler so derb auflaufen zu lassen, ist nicht gerade schön.

Viele Details offenbaren sich erst beim intensiven Spielen. Zum Beispiel, wenn wir mit dem Hacker andere Einheiten per Hijack übernehmt, ermöglicht das vielfältige Aktionen. Kontrollierte Gegner können sich unbehelligt mit gezogener Waffe durch die Stadt bewegen, ihr könnt mit ihnen aufklären oder in gesperrte Bereiche eindringen. Da die verschiedenen Fraktionen in den Vierteln sich untereinander nicht gerade wohlgesonnen sind, lassen sich mit kontrollierten Gegnern prima Ablenkungsmanöver praktizieren. Zwar gibt es nur eine Handvoll an verschiedenen Auftragsszenarien, doch spielen die sich immer wieder spannend und herausfordernd. Das liegt daran, dass ihr kein Einsatzgebiet auswendig lernen könnt. Zusammensetzung und Patrouillenwege der Gegner variieren öfter. Außerdem ist es nicht möglich, ein Einsatzgebiet dauerhaft zu säubern. Die Konzerne ersetzen gefallene Einheiten schon nach kurzer Zeit wieder mit Nachschub. Je länger ihr in einen Kampf verwickelt seid, desto höher steigt der vierstufige Fahndungslevel, stärkere und zahlreichere Einheiten sind die Folge.

Problematisch ist das Speichersystem. Nur in den offen zugänglichen Bereichen ist freies Speichern möglich. Und das auch nur dann, wenn keine Gegner nach euch suchen und ihr die Waffen nicht gezückt habt. Sobald ihr ein Einsatzgebiet betretet, befinden sich eure Agenten automatisch auf dem ersten Fahndungslevel. Ab jetzt ist kein Speichern mehr im Einsatz möglich. Das führt zwar zu einer spannenden Atmosphäre, mutiert aber auch zur Frustgranate, wenn mal wieder kurz vor Einsatzende ein kleiner Fehler dafür sorgt, dass unser Trupp ausgelöscht wird.

**Nicht ganz perfekt**

Was uns stört, sind immer wieder auftretende KI- und Wegfindungs-Mängel. Gegner rennen stur gegen verschlossene Türen oder stören sich nicht daran, wenn wir Einheiten in der Nähe lautstark umholzen. Wild kreisende Fahrzeuge oder in der Luft schwebende Charaktere zeugen noch von Polishing-Potenzial. Viele Feinheiten in puncto Steuerung und Gameplay müsst ihr selbst herausfinden. Das ist für anspruchsvolle Spieler sicher schön zu hören, Einsteiger stoßen allerdings schnell an ihre Grenzen.

**Gut, günstig und DRM-frei**

Je nach Spielstil bietet *Satellite Reign* Unterhaltung für mindestens 25 - 30 Stunden und ist für einen fairen Preis als Downloadtitel erhältlich. Je nach Anbieter variiert der Preis zwischen 26 und 28 Euro. Neben der Steam-Version gibt es auf GOG und bei Humble Bundle Store auch DRM-freie Exemplare. ❑

## MEINE MEINUNG

Stefan Weiß

„So stelle ich mir ein modernes *Syndicate* vor. “

„Herrschaftszeiten, warum hab’ ich Volldepp jetzt kurz vor Missionsende die Kamera übersehen? Jetzt ist hier der sprichwörtliche Teufel los und meine Agenten gehen im feindlichen Kugelhagel unter. Na dann eben noch mal von vorn!“ Solcherlei Momente habe ich oft beim Testen von *Satellite Reign* erlebt. Hier und da hätte ich mir doch eine Speichermöglichkeit in einer laufenden Mission oder eine echte Pausefunktion gewünscht. Andererseits, wenn hier schon ein geistiger Nachfolger zu *Syndicate* existiert, dann muss es eben auch knüppelhart und unbarmherzig zugehen; einsteigerfreundliche Spiele gibt’s ja schließlich schon genug. An anderer Stelle habe ich mich mehrfach dabei ertappt, in den offenen Stadtbezirken mit meinen Agenten einfach durch die Straßen zu ziehen und die Atmosphäre zu genießen. Der Wechsel zwischen zielorientierten Missionen und dem offenen Gameplay sorgt für die nötige Motivation, sodass ich mich gut unterhalten fühle.

## PRO UND CONTRA

- ➕ Gelungene *Syndicate*-Neuauflage
- ➕ Stimmige und große Spielwelt
- ➕ Missionen mit alternativen Lösungsmöglichkeiten dank taktischer Tiefe
- ➕ Umfangreiches Waffen- und Ausrüstungsarsenal für eure Agenten
- ➕ Motivierendes Forschungs- und Skill-System enthalten
- ➕ Cooles Klon-Feature
- ➕ Hoher Wiederspielwert
- ➕ Atmosphärischer Soundtrack
- ➖ Häufig auftretende KI-Mängel und Wegfindungsprobleme
- ➖ Schwache Story-Präsentation
- ➖ Keinerlei Infos zum Schwierigkeitsgrad der Missionen (Frustpotenzial)
- ➖ Technische Schwächen, besonders in der nahen Zoom-Ansicht
- ➖ Unzureichendes Tutorial
- ➖ Keine optionale Pausefunktion

WERTUNG 81

Vollgepackt: In den Stadtvierteln, die ihr nach und nach freischaltet, gibt es haufenweise Missionen und Interaktionsobjekte, fast schon zu viel des Guten.

# BOB IST ZURÜCK!

## 100% FRISCH, 100% GEPRÜFT, 100% COMEDY

HUMOR-ZERTIFIZIERTE 4. STAFFEL
EMMY GEWINNER 2014
100% COMEDY CENTRAL
TÄGLICH 14:00
NACH VIVA
JETZT SENDERSUCHLAUF STARTEN!

**BOB'S BURGERS: NEUE STAFFEL**
**IMMER SONNTAGS 20:45**

COMEDY CENTRAL

**Genre:** Rollenspiel
**Entwickler:** Harebrained Schemes
**Publisher:** Harebrained Schemes
**Erscheinungsdatum:** 20.08.2015
**Preis:** ca. € 28,-
**USK:** nicht geprüft

Taktischer Rundenkampf: Unser untoter Samurai Gaichu plant seinen Angriff auf einen Gargoyle.

# Shadowrun: Hong Kong

**Von:** Felix Schütz

Alte Stärken, alte Schwächen: Der Hongkong-Trip lohnt sich auch ohne neue Ideen.

Mit 1,2 Millionen US-Dollar ließe sich 'ne Menge verrücktes Zeug anstellen. Doch Harebrained Schemes, die genau diese Summe per Kickstarter gesammelt haben, scheuen das Risiko: *Shadowrun: Hong Kong*, nach *Shadowrun Returns* (2013) und *Dragonfall* (2014) schon der dritte moderne Serienableger, bietet so wenig Neues, dass andere Studios es wohl einfach als DLC nachgeschoben hätten. Was aber nicht heißt, der neue Teil sei schlecht – ganz im Gegenteil!

**Blutiges Wiedersehen**

Solange man keine großen Neuerungen erwartet, glänzt das neue *Shadowrun* mit vielen alten Stärken. Wieder mal spielen wir einen selbstgebastelten Helden, den es diesmal aber ins futuristische Hongkong verschlägt. Was eine simple Familienangelegenheit sein sollte, entwickelt sich prompt zum Blutbad – auf der Flucht vor der Polizei sind wir darum gezwungen, in Hongkongs Unterwelt abzutauchen und uns einem Verbrechersyndikat anzuschließen. Erst dort werden wir zum Shadowrunner ausgebildet, rekrutieren ein schlagkräftiges Team, absolvieren Missionen und versuchen rauszufinden, wer es auf uns abgesehen hat und warum.

**Toll geschriebene Textwüste**

Fünf Begleiter stehen uns diesmal zur Seite – allesamt interessante, gut ausgearbeitete Figuren, die uns schnell ans Herz wachsen. Etwa die clevere Zwergen-Deckerin Isobel, der faszinierende Ghul-Samurai Gaichu oder ein Rigger namens Racter, der

Unser Team (links die Ratten-Schamanin Gobbet) besteht aus charismatischen, interessanten Figuren.

Die undurchsichtige Kindly Cheng führt das Verbrechersyndikat an, dem wir uns in der Not anschließen.

In der neu gestalteten Matrix müssen wir in Echtzeit dem Sichtkegel von Sucherdrohnen ausweichen.

eine mächtige Kampfdrohne kontrolliert. Wir lernen die Kumpels über ausufernde Dialoge kennen, die sogar neue Nebenmissionen eröffnen können. Es lohnt sich also, die gewaltigen Textmassen durchzuackern! Vielfältige Antwortmöglichkeiten, in die auch unsere Charakterwerte hineinspielen, sorgen dafür, dass wir die Gespräche nicht lustlos durchklicken, sondern uns wirklich mit den Texten beschäftigen. Das müssen wir auch – sie nehmen den Großteil der Spielzeit ein, mehr noch als in den beiden Vorgängern. Oft fühlt sich *Shadowrun: Hong Kong* darum wie ein Roman zum Mitspielen an, zumal es nach wie vor keine Sprachausgabe gibt. Zum Glück sind die englischen Texte aber so klasse geschrieben, dass es Spaß macht, den Geschichten zu folgen – man muss sich nur auf das zähe Tempo einlassen und sehr gute Englischkenntnisse mitbringen, denn eine deutsche Übersetzung fehlt leider komplett.

**Gutes Missionsdesign**

Wie in *Shadowrun: Dragonfall* verwalten wir unser Team in einem Hub, von wo aus wir verschiedenste Missionen ansteuern. Die neuen Einsätze sind abwechslungsreich, überraschend und bieten oft mehrere Lösungswege – teilweise sogar ganz ohne Gewalt! Um ein gesichertes Gebäude zu betreten, können wir uns beispielsweise mit den Wachleuten anlegen – oder wir hacken einen Computer in der Nähe, sofern wir die nötigen Skills haben, und huschen so ungesehen durch die Hintertür. In einem anderen Level sollen wir eine Uniform stehlen, dazu bestechen wir entweder einen Küchengehilfen, was uns aber viel Zaster kostet – oder wir schicken eine Drohne durch einen Lüftungsschacht und mopsen damit die Klamotten aus dem Nebenraum. Prima!

**XCOM light**

Durch diese Freiheiten kommt es nur noch selten zu Kämpfen. Und wenn es doch mal ans Eingemachte geht, spielt sich *Hong Kong* genau wie seine Vorgänger: Rundenweise bringen wir unser Team in Stellung, nutzen die Umgebung als Deckung, gehen mit Schrotflinte, Katana, Magie und Explosivwaffen auf die Gegner los. Taktisch anspruchsvoll wird's allerdings so gut wie nie, daran ändern auch die wenigen Neuerungen nichts: Die Entwickler haben zwar ein paar neue Skills und Zauber hinzugefügt, doch die fallen in den seichten Kämpfen leider kaum ins Gewicht.

Anders schaut es in der Matrix aus, der Cyberspace-Spielebene, die wir betreten, sobald wir einen Computer hacken: Hier müssen wir neuerdings in Echtzeit umherwandernden Sucherdrohnen ausweichen und per Minispiel virtuelle Schlösser knacken. Das bringt mehr Spannung in die Matrix-Ebene, bleibt aber immer noch weit unter den spielerischen und erzählerischen Möglichkeiten, die sich hier geboten hätten.

**Im Fernen Osten nix Neues**

*Hong Kong* basiert auf dem veralteten Gerüst von *Shadowrun Returns* und das merkt man leider auch. Das Interface beispielsweise ist trotz kleiner Änderungen so klobig und unpraktisch wie früher, besonders das Ausrüsten des eigenen Teams gerät umständlich. Da es aber ohnehin kaum coole Items gibt und wir besiegte Feinde auch nicht looten können, müssen wir die Menüs nur sehr selten nutzen. Auch technisch hat sich nix getan: Wie in den Vorgängern müssen wir viele Hotspots mehrmals anklicken, weil sie nicht immer auf Eingaben reagieren. Und die Levels sind zwar hübsch gezeichnet, wirken aber auch steril und leblos, da es kaum animierte Elemente gibt. Bei 1,2 Millionen an Kickstarter-Spenden hätte man mehr erwarten können.

*Shadowrun: Hong Kong* ist nur auf Englisch über Steam, GOG oder Humble Store erhältlich. ❑

## MEINE MEINUNG

*Felix Schütz*

„Konfuzius sagt: Es wird Zeit für ein paar Neuentwicklungen."

Mit *Shadowrun: Hong Kong* liefert Harebrained Schemes im Grunde nochmal das gleiche Spiel wie vorher ab. Sicher: Setting, Story, Levels und Figuren, das ist alles neu und nett geschrieben, doch unter der Haube tickt da immer noch das alte *Shadowrun Returns*, mit all seinen Stärken und Schwächen. Von einem vollwertigen dritten Teil hatte ich schon etwas mehr erwartet! Trotzdem hat mir aber auch der Hongkong-Trip viel Spaß gemacht: Die Figuren sind spannend, die Missionen abwechslungsreich und die Geschichte ist klasse geschrieben – auch wenn mich die Textmassen diesmal mehr an einen Roman als an ein Videospiel erinnert haben. Für eine Fortsetzung sollte Harebrained darum die Autoren etwas bändigen und stattdessen lieber die Techniker und Designer anfeuern – auf meinem Wunschzettel für *Shadowrun 4* stehen vor allem ein neues Interface, lebendigere Umgebungen, anspruchsvollere Kämpfe und mehr Möglichkeiten, mein Team auszustatten.

## PRO UND CONTRA

- ➕ Ordentliche Story
- ➕ Interessante Charaktere
- ➕ Coole Auswahl an Begleitern
- ➕ Durchweg toll geschrieben
- ➕ Abwechslungsreiche Missionen mit unterschiedlichen Vorgehensweisen
- ➕ Passende Musikuntermalung
- ➕ Solider Umfang (etwa 15 bis 20 Spielstunden)
- ➖ Kaum Neuerungen
- ➖ Enorm viel Text und ausufernde Dialoge bremsen das Spieltempo.
- ➖ Matrix mit verschenktem Potenzial
- ➖ Umständliche Menüs
- ➖ Viel zu wenig Items; Charaktere auszurüsten macht keinen Spaß
- ➖ Zumeist seichte Rundentaktik-Kämpfe ohne neue Ideen
- ➖ Sterile Umgebungsgrafiken mit zu wenig animierten Elementen
- ➖ Technisch veraltet

WERTUNG **75**

# Trine 3

## Schöner Mist: Mangelhafte Qualitätskontrolle im Märchenland

**Von:** Peter Bathge

Wenn es um reine Grafik-Power geht, gibt es sicher beeindruckendere Spiele. *Crysis 3* oder *Battlefield 4* bieten zweifellos mehr Polygone pro Quadratzentimeter. Aber was den Detailreichtum von Hintergründen und das Spiel mit sanft durch die Landschaft rollenden Lichteffekten angeht, macht der *Trine*-Serie keiner was vor. Der finnische Entwickler Frozenbyte hat in der Vergangenheit bereits zwei liebenswerte Puzzle-Jump& Runs veröffentlicht. Teil 3 ging im Frühjahr 2015 über Steams Early-Access-Programm an den Start. Vier Monate später folgte der vollwertige Release – erneut mit sensationell gestalteten Levels, die mit ihren satten Farben und verträumten Landschaften glatt aus einem Bilderbuch der Märchen stammen könnten.

Doch leider ist die tolle Optik (und der für Serien-Fans angenehm vertraute Soundtrack) so ziemlich das Einzige, das in *Trine 3* Normalform erreicht. In allen anderen Belangen hinkt der neueste Spross der Reihe seinen Vorgängern hinterher. Obwohl er das *Trine*-Gameplay doch eigentlich auf eine ganz neue Stufe befördern sollte – mit dem Schritt in die dritte Dimension.

**Genre:** Jump & Run/Puzzle
**Entwickler:** Frozenbyte
**Publisher:** Frozenbyte
**Erscheinungsdatum:** 20. August 2015
**Preis:** ca. € 22,-
**USK:** nicht geprüft

### 3D-Abgründe

Klar, die Technik hinter *Trine* war schon immer dreidimensional, spielerisch präsentierten sich Frozenbytes Indie-Hits aber wie ein Sidescroller. Ihr steuert drei Charaktere (Krieger, Magier und Diebin) von links nach rechts und oben nach unten. In *Trine 3* geht's aber erstmals auch nach vorne und hinten, Umgebungen besitzen räumliche Tiefe. Problematisch: Die Kameraperspektive ist weiterhin fest vorgegeben und schaut von der Seite aufs Geschehen.

Die Folge: Sprünge über Abgründe enden gerne mal im Nichts, weil Entfernungen schwer abzuschätzen sind, und die Helden stürzen unschön in die Tiefe, wenn der Spieler sie mal wieder aus Versehen im Vordergrund über eine Kante laufen lässt. Im Einzelspielermodus sind solche Tode zum Glück meist kein großes Problem, denn ihr dürft jederzeit zwischen allen drei Charakteren wechseln und abgenibbelte Kollegen wiederbeleben. Im Koop-Modus (online oder zu dritt an einem PC) müsst ihr dagegen auf Hilfe der Mitspieler hoffen.

*Trine 3* unterstützt als Steuerungsmethoden sowohl Gamepads als auch die Kombination aus Maus und Tastatur. Obwohl die Tasten frei belegbar sind, ist keine der beiden Steuerungsmethoden perfekt. Mit den analogen Sticks des Gamepads fällt die Bewegung im dreidimensionalen Raum etwas leichter als mit den WASD-Tasten. Dafür ist das Zielen beim Verwenden von Pfeil und Bogen oder das pixelgenaue Ausrichten von per Zauberspruch in der Luft schwebenden Objekten ohne Maus ungemein schwer.

Entwickler Frozenbyte versucht den Spielern die Sache zu erleichtern. Allerdings auf die genau falsche Art und Weise: indem die Finnen *Trine 3* spielerisch vereinfachen. So lässt sich der Greifhaken der Diebin nicht mehr an beliebigen hölzernen Oberflächen anbringen, das funktioniert nur noch an vorgegebenen, leicht zu erkennenden Stellen. Rausgeflogen ist auch die Möglichkeit, als Zauberer Formen mit Maus oder Gamepad zu zeichnen und so Kisten oder Rampen von verschiedener Größe und Länge zu beschwören.

Der Magier hantiert stattdessen nur noch mit vorgefertigten Quadern, die er auf Knopfdruck aus dem Äther ruft und anschließend nach Belieben levitiert. Der Krieger derweil kann seinen Schild mittlerweile zum Durch-die-Luft-Gleiten einsetzen, allerdings dürfen andere Charaktere nicht mehr wie bei einer Räuberleiter draufsteigen, um höhere Absätze zu erreichen. Spezialangriffe wie der Hammerschlag oder die Brandpfeile der Diebin fehlen in *Trine 3* ebenso. Zudem hat Frozenbyte das Skillsystem ersatzlos gestrichen: Anders als in den Vorgängern sammeln die drei Helden keine Erfahrungspunkte und steigen auch nicht im Level auf; sie besitzen das ganze Abenteuer über dieselben Fähigkeiten und lernen nichts dazu.

AUF HEFT-DVD
Video zum Spiel

Einer von vielen kleinen Bugs: Dieser Gigant bewegte sich nur bei einem von zwei Koop-Partnern.

Kleine Herausforderungslevels schicken euch in Kampfarenen oder Mini-Puzzleräume.

Bevor ihr den nächsten Level startet, müsst ihr eine festgelegte Anzahl von Dreiecken sammeln.

Die Diebin kann nur noch an bestimmten Stellen hangeln, dafür aber Verbindungsseile spannen.

**900 Punkte für den Bosskampf**

Obwohl sie keine XP mehr liefern, gibt es natürlich immer noch jede Menge Sammelobjekte. Die kleinen Leuchtfutzel tragen diesmal aber auf andere Weise zum Spielfortschritt bei: Ihr müsst eine bestimmte Menge sammeln, um den nächsten Level freizuschalten. Diese Hürde sorgt für so manchen Frustmoment. Denn wer nicht fleißig genug sammelt, muss eine Zwangspause einlegen, in bereits besuchte Gegenden zurückkehren und sich an einer Reihe von Herausforderungen versuchen.

Diese Mini-Umgebungen stellen jeweils einen der drei Helden in den Mittelpunkt, während des Levels dürft ihr nicht zu den anderen zwei Kumpanen wechseln. Zudem gibt es hier anders als sonst wo in der Kampagne keine Speicherpunkte. Das heißt im Solo-Modus: Wenn ihr sterbt, müsst ihr die Herausforderung ganz von vorne beginnen. In Verbindung mit der unpräzisen Sprungsteuerung ergibt das so einige frustige Stellen! Richtig knifflig sind die Herausforderungen aber nicht, im Koop-Modus mit drei gleichen Charakteren sind besonders die Kampf-Aufgaben blitzschnell absolviert.

**Rätseln mit Physik**

Das bildhübsche und einfallsreiche Level-Design von *Trine 3* macht zum Glück viele der aufgezählten Ärgernisse wett. Wie die Vorgänger dreht sich das Spiel wieder um physikbasierte Puzzles. Viele davon sind sehr clever angelegt und erfordern im Koop-Modus Teamwork. Wer seinen Schädel mal richtig zum Qualmen bringen will, ist aber an der falschen Adresse. Kopfnüsse vom Kaliber eines *The Talos Principle* gibt es in *Trine 3* nicht. Die meisten Aufgaben löst ihr durch stures Ausprobieren. Das ist umso einfacher, da die Helden ja nur noch über wenige unterschiedliche Fähigkeiten verfügen.

Trotz allem lassen sich mit *Trine 3* ein paar spaßige Stunden verbringen. Vier bis fünf, um genau zu sein. Dann findet die Kampagne ein abruptes Ende. Die bis dahin sehr klischeehafte Geschichte hört nämlich just in dem Moment auf, als das Heldentrio eins von insgesamt drei magischen Artefakten findet, um die es in *Trine 3* geht. Der ganze Plot bleibt komplett in der Luft hängen, der Bösewicht ist immer noch auf freiem Fuß und die Helden machen sich auf den Weg zum nächsten Abenteuer. Wir und etliche andere Spieler sind entsetzt: So lässt man doch ein Spiel nicht enden! Die Gründe für den plötzlichen Story-Abbruch erklärte Frozenbyte nach Release in einer Video-Botschaft an die Fans: Den Finnen ist das Geld ausgegangen!

15 Millionen US-Dollar hätte die Produktion von *Trine 3* gekostet, wenn Frozenbyte es so umgesetzt hätte, wie ursprünglich geplant. Mit deutlich längerer Kampagne und mehr als den gerade mal acht fertigen Levels (wovon drei nur kurze Tutorials darstellen). Viel zu viel für das kleine Indie-Studio aus Finnland. Mit mehr als fünf Millionen Dollar war das Projekt so schon enorm kostspielig. Der große Flaschenhals: die 3D-Umgebungen. Deren Erstellung erwies sich als deutlich aufwendiger als geplant. Doppelt schade also, dass dieses große neue Feature von *Trine 3* so wenig zum Gameplay beiträgt. Das Spiel ist somit ein typisches Beispiel für ein Projekt, bei dem sich der Entwickler heillos übernommen hat. Die Leidenden sind in diesem Fall die Spieler. Aber auch Frozenbyte selbst hat wenig zu lachen, laut eigener Aussage ist die Zukunft der Serie ungewiss. DLCs für *Trine 3* sind übrigens trotz des offenen Endes nicht geplant. Ob die Story jemals fortgesetzt wird? Unbekannt.

**Achtung, Käfer!**

Trotz viermonatiger Early-Access-Phase hat auch der technische

Kämpfe sind simpel gehalten und bestehen aus wenigen hektischen Klicks.

**Respawn**
Wenn einer der Kameraden abnibbelt, muss er wiederbelebt werden und taucht nicht mehr automatisch am nächsten Speicherpunkt auf.

**Obacht**
Durch einen der vielen Glitches fielen wir im Test bei jedem Level-Neustart durch dieses Loch in die Leere.

Level-Hintergründe sind verspielt gestaltet und strotzen vor Details wie an diesem Sandstrand.

Unterbau von *Trine 3* unter der mangelhaften Projektplanung gelitten. Denn *Trine 3* ist zum Release ganz schön verbuggt! Während des Tests kam es im Koop-Modus alle paar Minuten zu seltsamen Glitches in Zusammenhang mit der Physik-Engine. An Seilen hängende Objekte zappelten etwa wie wild durch die Luft. Dazu kamen schwerwiegende Fehler in Verbindung mit der Steuerung: Stellenweise wollte unser Krieger partout nicht seinen Schild zum Gleiten einsetzen und mit der Diebin ließ sich kein Pfeil verschießen, während wir das Xbox-360-Gamepad verwendeten. Ein Spiel-Neustart behob die Probleme.

Weniger Bug als fragwürdige Design-Entscheidung: Stirbt ein Held, müsst ihr ihn mit einem seiner Kollegen wiederbeleben. Tut ihr das nicht und lauft stattdessen wie in den Vorgängern zum nächsten Speicherpunkt, steht der Verstorbene von selbst auf – allerdings am Todesort. In *Trine* und *Trine 2* wurde der Charakter noch automatisch zum Speicherpunkt gebeamt. Warum das ein Problem ist? Im Test mussten wir durch einen Physik-Bug einen unserer Mitspieler hinter einem Gitter zurücklassen. Egal ob tot oder lebendig: Der Zurückgelassene war hinter diesem Gitter gefangen und der Level ließ sich zu zweit nicht abschließen.

> „Wir planten, die Story in mehrere Teile aufzusplitten."
>
> Kai Tuovinen, Marketing-Manager bei Frozenbyte

Es kommt aber noch toller: Beim nunmehr nötigen Level-Neustart kam es zu einem weiteren Fehler, durch den das Heldentrio vom Startpunkt direkt in einen Abgrund fiel, weil sich eine Plattform in Luft aufgelöst hatte! Darüber hinaus hatten wir immer wieder Probleme, mehrere Spieler in einem privaten Match zu organisieren, und mussten den im Spiel sichtbaren Windows-Cursor jedes Mal mit einem Kommando in der Entwicklerkonsole deaktivieren. Und das sind nur ein paar Beispiele für die vielen Probleme, die *Trine 3* in der Ursprungsversion plagen. Entwickler Frozenbyte will die Kritik laut eigener Aussage schnellstmöglich in Patches umsetzen; zum Redaktionsschluss steckte das Spiel aber noch bei Version 1.01 fest.

Wer trotzdem Lust auf seichtes Puzzlen und Hüpfen vor großartiger Kulisse hat, der erhält *Trine 3* zum Preis von knapp 22 Euro als Download bei Steam sowie – DRM-frei – auf Gog.com oder im Humble Store (www.humblebundle.com/store). Alle Versionen unterstützen übrigens von Fans erstellte Levels – ein beigelegter Editor könnte nach Release für Rätsel-Nachschub sorgen und zumindest auf diese Weise die ansonsten kümmerliche Spielzeit auspolstern.

### Eine große Enttäuschung

Was hatten wir uns nach den charmanten Vorgängern auf *Trine 3* gefreut! Und tatsächlich ist es ja auch wieder ein launiges Spielchen geworden. Doch in dem Bemühen, aus dem flachen Sidescroller ein „echtes" 3D-Spiel zu machen, hat Frozenbyte viel vom Charme der Serie auf dem Altar der Zugänglichkeit geopfert. Umso unbefriedigender, dass sich das Ergebnis trotz all der Kürzungen immer noch nicht eingängig steuert. In der derzeitigen Verfassung (Stand: 17. September 2015) hat *Trine 3: The Artifacts of Power* zudem noch mit zu vielen technischen Problemen zu kämpfen. Wir empfehlen: Warten, bis die gröbsten Fehler beseitigt sind! ❑

## MEINE MEINUNG

*Peter Bathge*

**„Kampagne und Technik fühlen sich unfertig an."**

Zumindest die Bugs und Glitches dürfte Frozenbyte nach Release mit Patches in den Griff kriegen – doch einen schalen Beigeschmack hat das Ganze schon. Erst recht mit Blick auf die zu Ende in der Luft hängende Hintergrundgeschichte. Ganz schön frech, das Spiel auf diese Weise zum Verkauf freizugeben, Geldsorgen hin, Budgetprobleme her. Das ist ganz und gar nicht die feine Art, liebe Finnen! Ob ich ein (derzeit enorm unsicheres) *Trine 4* von diesem Laden überhaupt noch kaufen würde? Wohl kaum. Frozenbyte hat sich bei der 3D-Umstellung verrannt: Man war nicht mit dem bewährten Sidescroller-Gameplay zufrieden und wollte unbedingt den nächsten Schritt machen – komme, was wolle. Dass das vielleicht keine so gute Idee war, wenn Umfang und Spielende unter dieser Neuerung leiden, kam den Entwicklern viel zu spät in den Sinn. Da war das Budget bereits heillos überzogen. So wundert mich dann auch nicht, dass das Gameplay in vielen Bereichen *Trine 2* hinterhinkt. Das neue Respawn-System entpuppt sich zum Beispiel als Griff ins Klo. Zusammen mit den Bugs und der unpräzisen Steuerung in den 3D-Kulissen hat mir das die Freude an den fantastisch designten Levels verdorben. Außerdem fehlt mir im Vergleich zu *Trine 2* samt Add-on *Goblin Menace* die letzte Ecke Kreativität. Immerhin: Wer nach einem unkomplizierten und unblutigen Koop-Spiel sucht, der wird hier fündig. Zusammen mit Kindern oder Freunden macht *Trine 3* dann doch ein paar Stunden Laune. Nur ist das leider viel zu wenig.

## PRO UND CONTRA

- ➕ Fantastisch gestaltete Umgebungen
- ➕ Wunderschöne Effekte
- ➕ Verträumter Ohrwurm-Soundtrack
- ➕ Clever erdachte Puzzles
- ➕ Märchenhafte Atmosphäre
- ➕ Toll inszenierte Bosskämpfe
- ➕ Launiger Koop-Modus für drei Teilnehmer, online und lokal spielbar
- ➕ Große Levels mit vielen versteckten Sammelgegenständen
- ➖ Kurze Kampagne mit abruptem Cliffhanger-Ende
- ➖ Teils problematische 3D-Steuerung
- ➖ Gamepad und Maus + Tastatur mit jeweils eigenen Schwächen
- ➖ Dreidimensionalität bietet nur selten Mehrwert
- ➖ Kaum echte Kopfnüsse
- ➖ Stark vereinfachtes Spielprinzip
- ➖ Kein Skillsystem mehr
- ➖ Wenige Spezialfähigkeiten
- ➖ Level-Freischaltungen durch Punktesammeln
- ➖ Anzeigefehler und Bugs

**WERTUNG 65**

Auf der höchsten Zoom-Stufe können wir unseren Bürgern sogar bei der Arbeit zuschauen.

**Genre:** Aufbaustrategie
**Entwickler:** Gaming Minds
**Publisher:** Kalypso Media
**Erscheinungsdatum:** 25.09.2015
**Preis:** ca. € 40,-
**USK:** ab 6 Jahren

# Grand Ages: Medieval

**Von:** Matti Sandqvist

Die Macher von *Rise of Venice* laden uns zu einem Mittelalter-Spectaculum ein. Für wen das Spiel am besten geeignet ist, sagen wir im Test.

Das heute als so schrecklich düster verschriene Mittelalter kann mit Fug und Recht als die Basis des Aufstiegs des Abendlands zur Weltmacht bezeichnet werden – auch wenn die Blütezeit Spaniens, Englands und Frankreichs zugegebenermaßen erst zwischen der Hansezeit und der „Entdeckung" Amerikas so richtig ausbrach. Doch berühmt-berüchtigte Kaufmannsfamilien wie die Fugger oder die Medici verdienten sich bereits vor der Renaissance ihre Sporen und auch Städte wie Lübeck, Venedig oder Novgorod wuchsen in dieser Epoche zu riesigen Warenumschlagsplätzen. Ebenso bauten Könige und Fürsten ihre ehemals kleinen Hausmächte in dieser Periode mächtig auf und aus ihren Ländereien und denen ihrer Vasallen bildeten sich mit der Zeit die uns heute bekannten europäischen Nationen.

In just diese geschichtlich spannende Epoche versetzt uns Gaming Minds' neuestes Strategiespiel *Grand Ages: Medieval*. Wer nun denkt, dass es sich bei dem Titel um den Nachfolger von *Grand Ages: Rome* handelt, täuscht sich jedoch. Das Entwickler-Urgestein Daniel Dumont und sein Team haben stattdessen ihre Wirtschaftssimulation *Rise of Venice* aus dem Jahr 2013 um einige Features erweitert. Während der eigentliche Vorgänger sich zum Beispiel nur auf den Handel im Mittelmeerraum beschränkte, dürfen wir im neuesten Streich des in Gütersloh ansässigen Studios auf einer riesigen Europakarte (die von Nordafrika bis Skandinavien reicht) Städte gründen, die Wirtschaft durch Warenverkauf ankurbeln und sogar eigene Armeen ausbilden. Was nach einem hochkomplexen Strategiespiel für Genreveteranen klingt, entpuppt sich jedoch dank einer netten Einführungskampagne und wegen seiner Konzentration auf das Wesentliche als ein Titel, den wir am Ende eher Neulingen ans Herz legen würden.

Ihr könnt eure Händler automatisch Güter kaufen und verkaufen lassen. Das System funktioniert wie bereits im Vorgänger gut.

Mit Kundschaftern entdeckt ihr nicht nur neue Städte, sondern auch Warenhaufen, die euch viel Geld einbringen können.

## DIE KAMPAGNE: EINE FABELHAFTE EINFÜHRUNG

**Die Einzelspielerkampagne dient nicht nur als gelungenes Tutorial für Genreneulinge, sondern zugleich als eine lehrreiche Geschichtsstunde. Zudem ist sie für Genreverhältnisse ziemlich aufwendig inszeniert.**

Aufbaustrategiespiele gelten bei vielen Spielern als unnötig kompliziert. Das kann man beileibe nicht von *Grand Ages: Medieval* behaupten. Zum einen ist die Spielmechanik im Vergleich zu anderen Genrevertretern am Ende eher simpel, die Steuerung per Maus einfach und man braucht kein VWL-Studium absolviert zu haben, um die wirtschaftlichen Kreisläufe im Spiel zu verstehen. Obendrein hat Gaming Minds dem Spiel eine Art Einführungskampagne beschert, die uns alle wichtigen Dinge des Spiels lehrt und nebenher in schönen und gut vertonten Zwischensequenzen eine nette Geschichte erzählt. Die Handlung versetzt uns in das europäische 11. Jahrhundert, genauer gesagt nach Byzanz. Wir übernehmen die Rolle des jungen Dorfmeisters Leon Vasselios, der am Hofe in Konstantinopel Eindruck schinden möchte und so auf der Karriereleiter aufsteigen will. Zudem ist er von der Tochter des Kaisers sehr angetan und versucht sich bei ihr beliebt zu machen. Damit unser junger Held dabei Erfolg hat, lernen wir im Laufe der etwa acht Stunden langen Kampagne zuerst die Grundzüge des Handels und der Städteverwaltung. Im späteren Spielverlauf steigt der Anspruch der Aufgaben und so müssen wir uns etwa um die Diplmatie mit nicht nur neutralen Städten, sondern auch mit den Kontrahenten kümmern oder auch mal einen Krieg gegen sie führen. Insgesamt stellt die Kampagne die Spieler aber nie vor unlösbare Aufgaben, vielmehr hat man nach wenigen Stunden (wie auch im Sandkasten-Modus) so viel Geld auf dem Konto angehäuft, dass die Absolvierung der Missionen einem etwas zu leicht fällt. Da aber die Geschichte um Leon Vasselios ziemlich gut erzählt wird und man in den Zwischensequenzen immer wieder neue Fakten über das Mittelalter erfährt, fällt der geringe Schwierigkeitsgrad hier nicht so stark ins Gewicht. Etwas schade ist aber, dass sich manche Aufgaben in ähnlicher Form über die Kampagne wiederholen und so der Lerneffekt gering ausfällt. Trotzdem müssen wir sagen, dass *Grand Ages: Medieval* erst dank der Kampagne überhaupt als ein Mittelalter-Strategiespiel bezeichnet werden kann. Gäbe es die Zwischensequenzen nicht und damit die Lektionen über die Geschichte, könnte das Spiel (wenn man die Einheiten und Waren umbenennen würde) fast ebenso gut in der Antike oder der Neuzeit spielen.

Wie in *Rise of Venice* wird die Geschichte in hübschen Zwischensequenzen erzählt.

Die Kampagne ist größtenteils im westlichen Teil des byzantinischen Reichs angesiedelt.

### Klassische Modi

Insgesamt können wir in *Grand Ages: Medieval* zwischen drei unterschiedlichen Spielmodi wählen. Für den Anfang empfiehlt es sich, mit der etwa acht Stunden langen Kampagne loszulegen (dazu mehr im Kasten oben). Danach hat man auf ziemlich unterhaltsame Weise die Grundzüge verinnerlicht und kann mit dem eigentlichen Herzstück eines jeden Aufbaustrategiespiels loslegen, dem Sandkastenmodus. Wer Lust auf kompetitive Partien hat, kann sich zudem im Online-Mehrspielermodus für bis zu vier angehende Fürsten austoben (dazu mehr im Kasten auf der nächsten Seite).

### Wirtschaftlich seicht

Wer jemals *Rise of Venice* gespielt hat (oder dank unserer Heft-Vollversion nun in den Genuss kommt), fühlt sich in *Grand Ages: Medieval* sofort wohl. Aus der frei dreh- und zoombaren Vogelperspektive errichten wir in Echtzeit Handelswege und sorgen dafür, dass unser Reich wächst und gedeiht. Sobald alles rund läuft, können wir mit der Leertaste die Zeit beschleunigen und die schönen Landschaften der Europakarte genießen.

Doch im Gegensatz zu *Rise of Venice* handelt es sich bei *Grand Ages: Medieval* um keine reine Wirtschaftssimulation. Trotzdem nimmt der Handel die wichtigste Rolle im Spiel ein, zumal Armeen und Siedlungen ziemlich kostenintensiv sind – ohne Moos ist wie im wahren Leben auch hier wenig los.

Am Anfang verfügen wir lediglich über eine Stadt, die wie alle anderen Siedlungen fünf unterschiedliche Güter herstellen kann. Um mit den Waren Geld zu verdienen, setzen wir Händler ein, die man entweder manuell steuert oder die automatisch zu von uns bestimmten Städten fahren und dort die passenden Güter kaufen beziehungsweise verkaufen. Das System funktioniert relativ gut und so kann man bis auf wenige Ausnahmen auf das manuelle Befehligen der Händler verzichten. Dies ist auch bitter nötig, denn im Laufe einer langen Partie baut man gut und gerne mehr als 30 Städte und übernimmt zudem mit den eigenen Armeen noch viele weitere Siedlungen der KI-Kontrahenten.

Insgesamt ist das Wirtschaftssystem auch nicht allzu komplex: Es gibt lediglich 20 Güter, die sich grob in Rohstoffe wie Honig oder Kohle und Produkte wie etwa Metallwaren oder Brot einteilen lassen. Genreveteranen mögen sich ein wenig darüber ärgern, dass die Produktionsketten ziemlich simpel ausfallen. So ist die komplizierteste Kette diejenige für die Herstellung von Kleidern. Dafür muss aus Wolle Stoff gewebt werden und anschlie-

Zwar gibt es (grafisch abwechslungsreiche) Jahreszeiten im Spiel, diese beeinflussen aber den Spielablauf kaum.

Die Schlachten und Belagerungen laufen automatisch ab. Taktikoptionen oder dergleichen gibt es nicht.

## DER MEHRSPIELERMODUS: MIT MENSCHLICHEN KONTRAHENTEN WIRD'S HERAUSFORDERND

**Der geringe Schwierigkeitsgrad ist der größte Malus von *Grand Ages: Medieval*, woran auch die schwachen KI-Gegner schuld sind. Kann der Mehrspielermodus hier für Abhilfe sorgen?**

Die KI-Kontrahenten von *Grand Ages: Medieval* gehören zu den passivsten Computergegnern, die wir jemals in einem Strategiespiel erlebt haben. In der Kampagne und im Sandkastenmodus kann man das Spiel locker eine Stunde laufen lassen, ohne dass man den Mauszeiger bewegt, und dabei noch Millionen von Dublonen anhäufen. Schuld daran ist, dass die KI einem selten bis nie den Krieg erklärt – oder falls doch, zumindest so „höflich" ist, dass sie Städte nicht belagert oder erobert. Außerdem ist das Wirtschaftssystem für Genreverhältnisse relativ einfach gestrickt und so macht das freie Spiel für Genreveteranen auf Dauer kaum Spaß. Im Mehrspielermodus sieht die Lage natürlich ganz anders aus. Mit bis zu acht Spielern kann man hier um die Wette siedeln und handeln und muss stets darauf achten, was die Konkurrenz gerade plant und macht. Uns hat vor allem die Option gefallen, dass man eine Zeit bestimmen kann, wann die Partie aufhört. So hat man stets ein Ziel vor Augen und versucht tatsächlich alle Warenkreisläufe zu optimieren, so wenig Truppen wie möglich bei den Belagerungen einzusetzen und Handelsabkommen nur mit den Nachbarn abzuschließen, die keine echte Konkurrenz darstellen. Auch was Abstürze, Lags oder den allgemeinen Ablauf einer Mehrspielerpartie angeht, haben wir wenig zu bemängeln. Ein wenig negativ ist nur, dass man bei einer Runde mit sieben anderen Spielern die Zeit nur selten beschleunigen kann, da fast immer jemand dabei ist, seine Städte zu verwalten oder seine Händler zu befehligen. Positiv dagegen ist, dass es im gegensatz zum letzten Aufbaustrategiespiel von Kalypso – *Tropico 5* – bereits in der Testfassung problemlos möglich war, zu speichern. So gibt sich der Multiplayer-Part insgesamt kaum die Blöße.

Ihr könnt eine Zeit einstellen, die eine Mehrspielerpartie maximal dauern kann. Das sorgt für Motivation.

Im Mehrspielermodus könnt ihr nicht speichern. Daher sollte man sich doppelt überlegen, ob man tatsächlich die Zeit hat, eine Partie zu beenden.

ßend können die Tücher mit Tierfellen zum endgültigen Produkt verarbeitet werden. Auch das dynamische Handelssystem ist ziemlich weit von der Realität entfernt: Der Preis für eine Ware steigt stets an, je mehr man davon einkauft. Marktwirtschaftlich übliche Dinge wie etwa Mengenrabatte gibt es in *Grand Ages: Medieval* schlicht und einfach nicht. Ebenso haben Nahrungsgüter wie Fische oder Früchte keinen Verfallsdatum und obendrein wächst Fleisch anscheinend auf Bäumen, denn so etwas wie Viehzucht existiert in der Welt von *Grand Ages: Medieval* nicht.

### Einfach ist nicht immer gut

Wenn man sich am Anfang eines Spiels nicht zu sehr übernimmt, sprich sich auf relativ wenige Güter beschränkt und darauf achtet, was in den Nachbarstädten hergestellt wird, sollte man ohne große Probleme die eigene Wirtschaft in kurzer Zeit so weit optimiert haben, dass man im gesamten Spielverlauf so gut wie nie mehr mit Geldproblemen zu kämpfen hat – und das gilt auch im höchsten der insgesamt drei Schwierigkeitsgrade. Diese Leichtigkeit gepaart mit dem relativ simplen Wirtschaftssystem stellt auch den größten Minuspunkt von *Grand Ages – Medieval* dar: Für einigermaßen geübte Spieler gibt es bereits nach wenigen Spielstunden kaum noch etwas, was man eine echte Herausforderung nennen könnte. Wer wie Krösus mit dem Geld und Waren um sich schmeißen kann, hat eben kaum noch nennenswerte Probleme als Händlerfürst in spe – und so schnell wie der eigene Kontostand ins Unendliche wächst, sinkt ebenso rapide die Motivation zum Weiterspielen.

### Simple Städteverwaltung

Doch wie bereits erwähnt: *Grand Ages* ist nicht nur eine Wirtschaftssimulation. Um zum Beispiel im Spielverlauf an weitere Rohstoffe zu kommen, müssen neue Städte errichtet werden. Dafür verwendet man – ähnlich wie in der *Civilization*-Reihe – Siedler-Einheiten. Man bewegt die Kolonisationstruppen durch die weitläufige Karte und erfährt bei gedrückter Alt-Taste, welche Rohstoffe in der Gegend abbaubar sind. Bei Gefahr durch Räuber oder Wildtiere kehren die Siedler in die Heimatstadt zurück – man muss also keine Angst haben, dass einem die wertvolle Einheit verloren gehen könnte. Sobald man die passende Stelle gefunden hat, gründet man eine Stadt, legt die Produktionen fest und baut noch Straßen, damit Händler die Siedlung schneller erreichen können. Schön ist, dass das Spiel die Städte (falls gewünscht) automatisch passend nach ihrer Lage benennt.

Um sich gegen die Armeen der KI-Gegner zu wappnen, kann man zudem die Städte befestigen und mit Kirchen dafür sorgen, dass ein Bevölkerungslimit von 3.000 Einwohnern überschritten werden kann. Auch ein Depot lässt sich in jeder Siedlung einrichten, mit dessen Hilfe man den Verkauf von Waren optimieren könnte. Da das Handelsystem wie beschrieben so simpel ausfällt, ist das nur in den

Um Abkommen mit anderen Fraktionen zu vereinbaren, müsst ihr ihnen immer Geld anbieten. Auch dann, wenn ihr Friedensverhandlungen mit einer Partei führt, die kurz vor dem Aus sind.

Im Spielverlauf könnt ihr Technologien erforschen. Leider könnt ihr keine Gelehrten einsetzen, um den Prozess zu beschleunigen.

Auch Seehandel spielt eine Rolle in *Grand Ages: Medieval*. Allerdings müsst ihr dafür keine Schiffe bauen.

seltensten Fällen wirklich nötig. Die einzige Herausforderung hier ist, dass genügend Nahrung in den Städten gelagert wird und Luxusgüter wie Bier oder Fleisch erhältlich sind, damit die Bevölkerung zufrieden bleibt. Katastrophen wie Seuchen, Stürme oder Vulkanausbrüche haben so geringe Auswirkungen, dass man sie eigentlich nicht zu berücksichtigen braucht. Wie geneigten Aufbaustrategie-Spielern auffallen dürfte: Sehr viel Tiefgang oder gar Komplexität sollte man auch in puncto Städteverwaltung nicht erwarten.

**Masse statt Klasse**

Schade ist auch, dass das Ausbilden von Armeen und die Kriegsführung einfach gestrickt sind. Im Spiel gibt es zwar unterschiedliche Einheiten wie etwa Spießgesellen, Bogenschützen oder Ritter, doch bei den automatisch ablaufenden Schlachten und Belagerungen spielt das Schere-Stein-Papier-Prinzip nur eine untergeordnete Rolle. Viel mehr kommt es hier lediglich auf die Masse an. Ergo: Wer über mehr Geld verfügt und somit mehr Truppen unterhalten kann, gewinnt am Ende jeden Krieg. Obendrein stellen sich die KI-Gegner besonders blöd in den Kriegen an. So erobern die Kontrahenten zwar verloren gegangene Städte zurück, aber bei unseren Partien haben sie nie versucht, unsere eigenen Siedlungen anzugreifen. Auch in Sachen Diplomatie stellen sich die Computergegner recht merkwürdig an. So hatten wir zum Beispiel eine Fraktion fast komplett zerstört und als wir aus lauter Nettigkeit einen Friedensvertrag anboten, bestanden sie darauf, dass wir ihnen eine gewisse Summe an Geld überweisen. Wir dachten zunächst, dass es sich hier vielleicht um einen besonders charakterstarken oder stolzen Fürsten handelt und wiederholten das Prozedere bei einem anderen KI-Kontrahenten. Doch auch dieser verlangte Hunderttausende Goldstücke für eine Waffenruhe und so gehen wir eher davon aus, dass die Entwickler sich in Sachen Diplomatie-KI kaum Mühe gegeben haben.

**Forschung ohne Wissenschaftler**

Neben dem Handel, der Städteverwaltung und der Armeeführung kann man in *Grand Ages: Medieval* auch neue Technologien „erforschen". Doch auch hier entpuppt sich das System als ein sehr einfach gestricktes. Sobald man eine gewisse Anzahl an Städten und damit an Einwohnern hat, steigt man automatisch einen Rang auf und bekommt drei Entwicklungspunkte. Die Punkte gibt man dann für Technologien wie neue Militäreinheiten, Produktionsgüter oder die Infrastruktur aus. Eine Möglichkeit, die Forschung von Technologien auf eine andere Weise wie etwa durch Gelehrte oder Klöster zu beschleunigen, existiert nicht – schade!

**Mehr Konzentration, bitte!**

Insgesamt hatten wir in der Anfangsphase von *Grand Ages: Medieval* ziemlich viel Spaß, doch nach rund fünf Stunden sank die Motivation zum Weiterspielen rapide. Das liegt daran, dass alle Spielmechaniken – wie beschrieben – ziemlich oberflächlich bleiben und zudem das Mittelalter-Szenario nur dem Namen nach im Spiel enthalten ist. Das Spiel will offensichtlich nicht mit hochkomplexen Titeln wie *Crusader Kings 2* konkurrieren, aber auch Genreneulinge dürfte Gaming Minds nicht auf Dauer zufrieden stellen. Ein kompletter Reinfall ist der Titel natürlich nicht, nur wäre eine Konzentration auf eines der vier Spielelemente, ein höherer Schwierigkeitsgrad und eine KI, die den Namen tatsächlich verdient, für den Spielspaß förderlich gewesen. ❑

## MEINE MEINUNG

*Matti Sandqvist*

„Etwas zu seicht und einfach für meinen Geschmack."

*Grand Ages: Medieval* ist beileibe kein wirklich schlechtes Spiel. Doch muss ich zugleich auch sagen, dass ich als Genreveteran ziemlich enttäuscht bin. Warum Hersteller Kalypso das Spiel zum Beispiel ausgerechnet *Grand Ages: Medieval* genannt hat und nicht etwa *Rise of Venice 2*, leuchtet mir nicht so recht ein – zumal man vom Mittelalter-Setting abseits der Kampagne nur wenig mitbekommt und die Spielmechanik und Präsentation fast identisch mit dem Renaissance-Vorgänger sind. Doch das ist nicht mein Hauptkritikpunkt: Viel mehr stört es mich, dass das Spiel in allen Belangen viel zu einfach ist. Die Wirtschaft stellt kaum eine Herausforderung dar und die passiven KI-Gegner tun ihr Übriges, damit meine Motivation zum Weiterspielen mit jeder Spielstunde rapide sinkt. Für Genre-Einsteiger würde ich auch eher *Tropico 5* empfehlen, da hier die Kampagne deutlich aufwendiger inszeniert ist und das Spiel auch im Sandkastenmodus spannend bleibt. Wer aber auf der Suche nach einem einfachen Aufbaustrategiespiel mit einer netten Mittelalterkampagne ist, dem kann ich mit kleinen Abzügen *Grand Ages: Medieval* weiterempfehlen.

## PRO UND CONTRA

- + Gelungene Einführungskampagne mit schöner Inszenierung
- + Für Genre-Einsteiger gut geeignet
- + Grafisch hübsch
- + Spannende Mehrspielerpartien
- − Schwierigkeitsgrad auch auf der höchsten Stufe zu einfach
- − KI-Gegner verhalten sich zu passiv
- − Mittelalter-Setting abseits der Kampagne nur bedingt umgesetzt.
- − Kriegsführung läuft auf stupide Massenschlachten hinaus
- − Kein echtes Forschungssystem
- − Produktionsketten für ein Aufbaustrategiespiel zu simpel

WERTUNG **71**

**Genre:** Adventure
**Entwickler:** Frictional Games
**Publisher:** Frictional Games
**Erscheinungsdatum:** 22.09.2015
**Preis:** ca. € 28,-
**USK:** nicht geprüft

PC Games AWARD Ausgabe 10/2015 86

Immer wieder geht ihr auf Tauchgang am Grunde des Ozeans. Furcht einflößende Feinde (Mitte) sind dabei stets eine Gefahr.

## Soma

# Das Grauen lauert in der Tiefe

**Von:** Peter Bathge

So würde sich *Dead Space* spielen, wenn Held Isaac nie eine Waffe in die Griffel bekommen hätte.

Aus dem großen Buch der Horror-Rezepte, Auflage 2015: Man nehme die Atmosphäre konstanter Anspannung aus *Alien: Isolation*, das Unterwasser-Szenario von *Bioshock*, das Design sowie die verstörenden Halluzinationen aus *Dead Space*. Kräftig umrühren und voilà, fertig ist das neue Spiel der Horror-Fachmänner vom *Amnesia: The Dark Descent*-Team Frictional Games. In *Soma* erkundet ihr am Grunde des Ozeans eine nur scheinbar verlassene Forschungsstation. Dabei stoßt ihr auf verstümmelte Leichen, Furcht einflößende Monstrositäten und mordlüsterne Roboter in der Sinnkrise.

**Ein Genuss für die Ohren**

*Soma* lebt von seinem Sound. Es ist ein Spiel, das erst mit Kopfhörern seine ganze Faszination entfaltet. Ein wunderbar verstörender Klangteppich aus Scharren und Stöhnen lässt uns auf Zehenspitzen durch die schlecht beleuchteten Gänge der Station kriechen. Die Wassermassen auf der anderen Seite der dünnen Wände und der irrsinnige Druck am Boden des Ozeans machen sich mit knarzenden und krächzenden Geräuschen bemerkbar. Die ganze Umgebung wirkt lebensfeindlich. Und wir sind mittendrin: in der Haut des unbedarften, von Beginn an sympathischen Protagonisten Simon Jared.

Ganz wie in *Amnesia* ist Simon den Schrecken der Tiefe wehrlos ausgeliefert. *Soma* ist ein Adventure aus der Ego-Perspektive, kein Shooter. Um zu überleben, stehen euch in der linearen, rund sieben Stunden langen Kampagne – wie es sich für ein Horrorspiel gehört – nur zwei Wege offen: wegrennen oder verstecken.

**Sei bloß leise!**

Denn natürlich beherbergt die Finsternis grausige Kreaturen, die Simon bei Kontakt zu Hackfleisch verarbeiten. Nur ausgerüstet mit einer Taschenlampe pirscht der Spieler vorsichtig um diese Monster herum, denn diese orten Geräusche und öffnen stellenweise sogar ver-

Dialoge finden meist nur über Funk statt, sind aber tiefschürfend und werfen interessante Fragen auf.

*Soma* inszeniert die Auftritte seiner Monster durch Sound- und Bildfehler besonders fürchterlich.

1 Überall findet ihr Text- und Audio-Botschaften, die Tipps und Hintergrundinfos zu den Ereignissen auf der Untersee-Station enthalten.

2 Euer Inventar füllt sich nur selten mit Gegenständen. Immer dabei: das Omnitool (rechts), mit dem ihr Konsolen bedient. Leider enthält es keine Kartenfunktion.

3 Maschinen und Computer repariert ihr durch das Absolvieren von Logikpuzzles, die nie allzu schwierig sind.

4 Die Lebensenergie eures Alter Ego regeneriert ihr an solchen mysteriösen Stationen.

schlossene Türen. Das alles trägt dazu bei, dass wir uns in *Soma* nie sicher fühlen, in unserer Vorstellung lauert hinter jeder Ecke das Grauen.

Erneut ist es der Sound, der diesen Grusel transportiert, zusammen mit (abschaltbaren) Bildstörungen gerät jeder Kontakt mit den Monstern zu einer unangenehmen Erfahrung. Besonders fies ist ein Widersacher, der sich über kurze Strecken in unsere Richtung teleportiert, wenn wir ihn zu lange anschauen. Prima: *Soma* verzichtet auf billige Tricks. Das Grauen baut sich langsam auf, nur höchst selten gibt es mal einen geskripteten Schockeffekt. Dennoch ist *Soma* nichts für schreckhafte Menschen!

Wer sich jedoch im Horror-Genre auskennt und *Outlast* durchspielt, ohne einmal zusammenzuzucken, könnte stellenweise die nackte Panik vermissen, die Frictional Games' letztes Spiel *Amnesia: The Dark Descent* auslöste. Das liegt auch daran, dass euch in *Soma* nie der Saft für die Taschenlampe ausgeht und die automatischen Speicherpunkte sehr fair gewählt sind. Zudem speichert das Spiel beim Beenden.

Ein Manko ist die eindimensionale künstliche Intelligenz der Computergegner. Ähnlich wie der Xenomorph in *Alien: Isolation* lassen sich die zumeist blinden Wesen zu einfach austricksen, indem wir wenige Handbreit entfernt geduckt um eine Säule kriechen.

Trotzdem hatten wir beim Test die Hosen gestrichen voll, wenn uns mal wieder ein Monster verfolgte und wir angsterfüllt einen Korridor entlangstürzten, während uns das Pochen von Simons Puls in den Ohren dröhnte. Das ist auch ein Verdienst des tollen Leveldesigns mit seinen bedrohlichen Strukturen. Allerdings geht in einigen seltenen Fällen die Übersicht flöten; wir hätten uns eine Kartenfunktion für Simons Omnitool gewünscht. Abseits dieses Allzweckwerkzeugs bleibt euer Inventar für Adventure-Verhältnisse ausgesprochen leer. Die Rätsel sind zwar logisch aufgebaut und machen Spaß, beschränken sich aber fast immer auf Computerpuzzles. Toll dagegen: Dank der aus *Amnesia* bekannten Maussteuerung müssen wir Hebel physisch umlegen und Türen per Mausbewegung aufstemmen. Das trägt zur Identifikation mit der Spielfigur bei.

Ein Höhepunkt sind die Ausflüge auf den Ozeanboden im Taucheranzug. Dabei kommt es sowohl zu spektakulären Anblicken, wie man sie sonst nur aus *Bioshock* kennt, als auch zu Angst einflößenden Momenten, wenn die Isolation an diesem der Menschheit fernen Ort auf uns hereinstürzt wie die vielen Liter Wasser, die sich über Simons Kopf befinden.

**Begeisternder Plot**

Ständiger Antrieb fürs Weitermarschieren sind die starke Science-Fiction-Geschichte und die toll geschriebenen Dialoge zwischen Simon und den wenigen Überlebenden wie der Forscherin Catherine. Dank hervorragender englischer Sprecher werden die Figuren in Rekordzeit zum Leben erweckt; deutsche Untertitel eliminieren alle Verständigungsprobleme. Die *Soma*-Autoren konfrontieren den Spieler mit faszinierenden Fragen zur menschlichen Existenz, auch die Themen Robotik und Bewusstsein spielen eine Rolle. Eine Handvoll dramatischer Entscheidungsmomente unterstreicht diesen philosophischen Ansatz. Entsprechend unserer Wahl gestaltet sich das Finale minimal anders; für uns gab's am Ende einen fiesen Schlag in die Magengrube, der aber perfekt zum gedrückten Grundtenor der Geschichte passt. ❑

*Soma* ist nicht so blutig wie Horror-Konkurrent *Outlast*, aber trotzdem nur was für Erwachsene.

## MEINE MEINUNG

*Peter Bathge*

„Ein angenehm gruseliger Science-Fiction-Thriller"

Horror ist ein sehr subjektives Empfinden. Was den einen dazu bringt, sich wimmernd in einer Ecke zu verkriechen, entlockt dem anderen nur ein müdes Lächeln. Ich gehöre eher zu ersten Gruppe, bin mit *Soma* aber letztlich doch gut klargekommen. Ob das ein Zeichen dafür ist, dass es sich um ein eher handzahmes Gruselspiel handelt? Ich glaube nicht. Es zeigt viel mehr, wie spannend die Geschichte des Adventures ist, wie interessant gestaltet die Meeresbasis, wie faszinierend die Dialoge zwischen Held Simon und Begleiterin Catherine sind. Wenn in düsteren Gängen Licht und Bild flackern und aus den Boxen wieder einmal superb grausiges Monsterröcheln dringt, beiße ich halt einfach die Zähne zusammen und schlotter mich durch – die Story mit ihren interessanten Wendungen ist Motivation genug.

## PRO UND CONTRA

- ➕ Verstörende Geräuschkulisse
- ➕ Sehr spannende Geschichte mit vielen Überraschungen
- ➕ Glaubwürdiger Protagonist, in den man sich gut hineinversetzen kann
- ➕ Beklemmende Atmosphäre
- ➕ Monster-Begegnungen lassen einem die Haare zu Berge stehen
- ➕ Stellt unbequeme Fragen zum Thema Menschlichkeit und Robotik
- ➕ Klasse designte Umgebungen
- ➕ Wundersame Ausflüge auf den Ozeanboden
- ➕ Hervorragend geschriebene Dialoge
- ➕ Bittere Entscheidungsmomente
- ➕ Logisch aufgebaute Rätsel
- ➕ Starke (englische) Sprachausgabe
- ➖ Keine jederzeit aufrufbare Karte
- ➖ Monster lassen sich zu einfach austricksen
- ➖ Kaum echte Kopfnüsse
- ➖ Keine deutsche Vertonung
- ➖ Eventuell zu zahm für Horror-Experten

WERTUNG **86**

# DER EINKAUFSFÜHRER

Wir präsentieren euch an dieser Stelle Titel, die die Redaktion jedem Spieler ans Herz legt – völlig unabhängig von Wertung, Preis oder Alter!

## Strategiespiele

Spieltiefe, fesselnde Missionen und eine gute Präsentation sind Pflicht für jedes Strategiespiel. Ein guter Mehrspieler-Teil ebenfalls. Ob im Zweiten Weltkrieg oder im Weltraum, ob in Echtzeit oder als Rundenstrategie-Titel, diese Spiele können wir jedem Taktiker empfehlen.

### Civilization 5: Complete Edition
**Getestet in Ausgabe: 10/10 (Hauptspiel)**
Ihr begleitet ein Volk von der Staatsgründung bis ins Weltraum-Zeitalter. Unmengen an Forschungsoptionen, viele Nationen und ein guter Diplomatie-Part motivieren lange Zeit. Die *Complete Edition* enthält zwei großartige Add-ons, die das Spiel massiv aufwerten.

Untergenre: Rundenstrategie
USK: Ab 12 Jahren
Publisher: 2K Games
Wertung: 88

**Civilization: Beyond Earth** Getestet in Ausgabe: 11/14
Verfrachtet das grandiose *Civilization*-Prinzip auf einen Alien-Planeten
Publisher: 2K Games
Wertung: 87

### Company of Heroes 2
**Getestet in Ausgabe: 07/13**
Das Ostfront-Szenario zur Zeit des Zweiten Weltkriegs stellt *Company of Heroes 2* mit ungeahnter Intensität dar. Hinzu kommen ein kluges Deckungssystem und ein fordernder Mehrspieler-Teil. Tipp: Der Vorgänger ist ebenfalls klasse.

Untergenre: Echtzeitstrategie
USK: Ab 16 Jahren
Publisher: THQ
Wertung: 88

### Dota 2
**Nicht getestet**
Zehn Spieler, zwei Teams, ein zeitloses Spielprinzip und eines der fairsten Free2Play-Systeme überhaupt: *Dota 2* fesselt dank gigantischer Heldenauswahl und hohem taktischen Anspruch weit über 100 Stunden lang! Die beste Alternative: *League of Legends*.

Untergenre: Moba
USK: Ab 16 Jahren
Publisher: Valve
Wertung: --

### Starcraft 2: Wings of Liberty
**Getestet in Ausgabe: 09/10**
Tolle Cutscenes und abwechslungsreiche Missionen machen das erste Kapitel der *Starcraft 2*-Trilogie zu einer spannenden Erfahrung. Dazu gibt es einen starken Editor, Herausforderungsmissionen und einen brillanten, fairen Mehrspielermodus.

Untergenre: Echtzeitstrategie
USK: Ab 12 Jahren
Publisher: Blizzard Entertainment
Wertung: 90/92 (Mehrspieler)

**Starcraft 2: Heart of the Swarm** Getestet in Ausgabe: 04/13
Das erste Add-on spinnt die Story weiter und baut den Online-Modus aus.
Publisher: Blizzard Entertainment
Wertung: 88 (Einzelspieler)

### Total War: Attila
**Getestet in Ausgabe: 03/15**
Ein Mix aus Runden- und Echtzeitstrategie, der mit seiner wuchtigen Schlachten-Inszenierung überzeugt. Wenn Tausende von Einheiten aufeinander losgehen, lässt dieser Anblick Münder offen stehen. Damit einher gehen hohe Hardware-Anforderungen.

Untergenre: Strategie
USK: Ab 12 Jahren
Publisher: Sega
Wertung: 88

### XCOM: Enemy Unknown
**Getestet in Ausgabe: 11/12**
Das aktuell beste Taktikspiel spricht sowohl Fans der Serie als auch Neueinsteiger mit spannenden Rundenkämpfen gegen eine beängstigende Alien-Übermacht an. In Verbindung mit dem komplexen Basis-Management eine süchtig machende Mischung!

Untergenre: Rundentaktik
USK: Ab 16 Jahren
Publisher: 2K Games
Wertung: 92

**XCOM: Enemy Within** Getestet in Ausgabe: 12/13
Die brillante Erweiterung ergänzt das Hauptspiel um neue Levels und Gegner.
Publisher: 2K Games
Wertung: 91

## Adventures

Kluge Rätsel, exzellente Vertonung, interessante Charaktere und eine gute Geschichte – dies sind Werte, die ein Adventure zeitlos machen. In dieser Kategorie findet ihr Spiele, die all das und mehr bieten. Gekämpft wird hier übrigens nicht – Action-Adventures findet ihr daher in der Rubrik Action!

### Deponia: The Complete Journey
**Getestet in Ausgabe: 11/13 (Goodbye Deponia)**
Der Spieler hilft Erfinder Rufus, den Müllplaneten Deponia zusammen mit dessen Angebeteter Goal zu verlassen. Dabei löst er anspruchsvolle Rätsel und lauscht Rufus' bitterbösen Kommentaren. Die drei Teile bilden eine zusammenhängende Story.

Untergenre: Adventure
USK: Ab 6 Jahren
Publisher: Daedalic Entertainment
Wertung: 85

### Harveys neue Augen
**Getestet in Ausgabe: 09/11**
Schwarzhumorige Dialoge, groteske Charaktere, herrlich hirnrissige Rätsel: Der Nachfolger des sehr guten *Edna bricht aus* legt in allen Belangen noch eine Schippe drauf. Ein herausragendes Beispiel für kreatives Spieldesign und wunderschöne 2D-Optik.

Untergenre: Adventure
USK: Ab 12 Jahren
Publisher: Rondomedia
Wertung: 85

### The Book of Unwritten Tales
**Getestet in Ausgabe: 06/09**
Charmante Fantasy-Comedy, die moderne Computerspiel-Klischees genüsslich durch den Kakao zieht. Grafik, Sound und Sprachwitz sind spitze und das Rätseldesign ist fair. Die Story-Qualität lässt im Verlauf der 14 Spielstunden jedoch nach.

Untergenre: Adventure
USK: Ab 12 Jahren
Publisher: Crimson Cow
Wertung: 85

**The Book of Unwritten Tales 2** Getestet in Ausgabe: 03/15
Gelungene Fortsetzung mit üppiger Laufzeit und vielen Gags
Publisher: Nordic Games
Wertung: 85

### Monkey Island 2 Special Edition
**Getestet in Ausgabe: 08/10**
Das tolle HD-Remake glänzt mit den gleichen Stärken wie das urkomische Original aus dem Jahr 1991: Spritzige Dialoge, einfallsreiche Rätsel, abgedrehte Charaktere und eine abenteuerliche Piratengeschichte ergeben einen zeitlosen Klassiker.

Untergenre: Adventure
USK: Ab 12 Jahren
Publisher: Lucas Arts
Wertung: 86

**The Secret of Monkey Island SE** Getestet in Ausgabe: 09/09
Grafisch starke Neuauflage des Serienauftakts mit Steuerungsschwächen
Publisher: Lucas Arts
Wertung: 83

### The Inner World
**Getestet in Ausgabe: 08/13**
Das Adventure-Debüt des deutschen Studios Fizbin liefert eine charmant erzählte Geschichte und schräge Rätsel. Die schön gezeichneten 2D-Figuren sind hervorragend vertont und die gute Dialogregie sorgt für glaubwürdige Charaktere.

Untergenre: Adventure
USK: Ab 6 Jahren
Publisher: Headup Games
Wertung: 86

### The Walking Dead: Season 1
**Getestet in Ausgabe: 01/13**
Brillant erzähltes Horror-Märchen mit glaubwürdigen Charakteren, schwermütiger Geschichte und vielen bewegenden Szenen. Spielerisch wird zwar nur Magerkost geboten, doch atmosphärisch bleibt diese Zombie-Apokalypse unvergessen.

Untergenre: Adventure
USK: Ab 18 Jahren
Publisher: Telltale Games
Wertung: 85

**The Walking Dead: Season 2** Getestet in Ausgabe: 10/14
Spannende Fortsetzung mit starker Heldin und blassen Nebenfiguren
Publisher: Telltale Games
Wertung: 79

## SO TESTEN WIR

**PC-Games-Award**
Hervorragende Spiele erkennt ihr am PC-Games-Award. Diesen verleihen wir allen erstklassigen Spielen ab einer Spielspaßwertung von 85 Punkten.

**Editors'-Choice-Award**
Diesen Award verleihen wir Spielen, die wir uneingeschränkt empfehlen können. Nach welchen Kriterien dies bestimmt wird, erfahrt ihr unten.

> **90, Herausragend** | Die Top-Empfehlung der Redaktion: Nur Referenzspiele, die in ihrem Genre neue Maßstäbe setzen, werden mit einem der begehrten „90er" gewürdigt.

> **80, Sehr gut** | Hervorragender Titel, den wir allen Fans des jeweiligen Genres uneingeschränkt zum Kauf empfehlen.

> **70, Gut** | Die zweite Liga – im besten Sinne des Wortes gute Spiele mit Schwächen in einzelnen Disziplinen.

> **60, Befriedigend** | Wenn euch die Thematik interessiert, kommt dieser noch befriedigende Titel für euch infrage.

> **50, Ausreichend** | Grobe technische und spielerische Schnitzer erfordern große Leidensfähigkeit.

< **50, Mangelhaft** | Buchstäblich mangelhafte Titel gefährden eure gute Laune. Selbst zum Budget-Tarif nicht zu empfehlen.

## UNSER EMPFEHLUNGSSYSTEM:

- Die sieben PC-Games-Tester zeigen euch ihre Empfehlungen in elf Genres.
- Über Neuzugänge wird im Team diskutiert und demokratisch abgestimmt.
- Spiele im Einkaufsführer erhalten den PC-Games-Editors'-Choice-Award.
- Spieleperlen ohne Award stellen wir gesondert vor.

## Ego-Shooter (Mehrspieler)

In dieser Rubrik stellen wir euch die Shooter und Actionspiele vor, die ihr unbedingt im Team spielen solltet. Von epischen Materialschlachten bis zu taktischen Gefechten in Fünfergruppen ist hier alles vertreten. Auch dem Trend zu Shootern mit kooperativen Kampagnen trägt diese Kategorie Rechnung.

### Battlefield 4
**Getestet in Ausgabe: 12/13**
Hervorragend ausbalancierte Mehrspielergefechte auf riesigen Karten mit einer Vielzahl an Waffen, Fahrzeugen und taktischen Optionen. Ein ausgefuchstes Belohnungssystem motiviert, bombastische Grafik und exzellenter Sound verzaubern.

Untergenre: Team-Shooter
USK: Ab 18 Jahren
Publisher: Electronic Arts
Wertung: 92

### Call of Duty: Advanced Warfare
**Getestet in Ausgabe: 12/14**
Dank des hervorragenden Waffengefühls und neuer Features wie dem Jetpack ist das neue *Call of Duty* online enorm schnell und mitreißend. Die gut ausbalancierten Karten funktionieren in allen Modi und das motivierende Loot-System sorgt für viel Freude.

Untergenre: Ego-Shooter
USK: Ab 18 Jahren
Publisher: Activision
Wertung: 87

NEUZUGANG

### Counter-Strike: Global Offensive
**Getestet in Ausgabe: 10/12**
Die aktuellste Version des zeitlosen Taktik-Shooters erhebt Vorgehen im Team und schnelle Reflexe zum wichtigsten Gut. Zwei Teams, eine Bombe – dieses Spielprinzip ist immer noch ein Spielspaßgarant. Vor allem für Wettkampf-Spieler gibt es keine Alternative.

Untergenre: Team-Shooter
USK: Ab 16 Jahren
Publisher: Valve
Wertung: 85

### Left 4 Dead 2
**Getestet in Ausgabe: 01/10**
Als einer von vier Überlebenden einer Virus-Epidemie stellt ihr euch schier endlosen Untoten-Horden – und das auf Wunsch auch kooperativ. Oder ihr trachtet als mächtiger Boss-Zombie den Nicht-Infizierten nach dem Leben. Adrenalin pur!

Untergenre: Koop-Shooter
USK: Ab 18 Jahren
Publisher: Electronic Arts
Wertung: 90

### Team Fortress 2
**Getestet in Ausgabe: 12/07**
Pfiffig, bunt, spektakulär – Valves Free2Play-Shooter bietet auf Dauer motivierende Online-Gefechte zum Nulltarif. Das perfekt funktionierende Klassensystem und der skurrile Spielwitz sorgen für kurzweilige Unterhaltung, dazu kommen zahllose Mods.

Untergenre: Team-Shooter
USK: Ab 18 Jahren
Publisher: Electronic Arts
Wertung: 84

## Sportspiele

Um es in diese Kategorie zu schaffen, muss ein Spiel genau die richtige Balance zwischen professioneller Darstellung des Sports und Einsteigerfreundlichkeit bieten. Wir sagen euch, welche Spiele ihr als Sport-freak gespielt haben müsst, und scheuen uns nicht davor, den besseren Vorjahrestitel zu empfehlen.

### FIFA 15
**Getestet in Ausgabe: 11/14**
Die volle Ladung Fußball gibt es nur hier: Hunderte Lizenzen von Vereinen und Spielern, eine grandiose Stadionatmosphäre sowie ein flottes Spielgefühl irgendwo zwischen Simulation und Arcade-Kick zeichnen das Fußballspiel aus.

| | |
|---|---|
| Untergenre: | Sportsimulation |
| USK: | Ab 0 Jahren |
| Publisher: | Electronic Arts |
| Wertung: | 89 |

### NBA 2K15
**Nicht getestet**
Dank der grandiosen Atmosphäre dieser Basketball-Simulation fühlt ihr euch während der Partien so, als wärt ihr selbst im Stadion. Im Karrieremodus erobert ihr mit eurem Spieler die NBA oder hängt beim Sammelkartenspiel „Mein Team" an der Nadel.

| | |
|---|---|
| Untergenre: | Sportsimulation |
| USK: | Ab 0 Jahren |
| Publisher: | 2K Games |
| Wertung: | -- |

NEUZUGANG

### PES 2016: Pro Evolution Soccer
**Getestet in Ausgabe: 10/15**
Eine grandiose, ungemein realistische Simulation. Das Spielgefühl ist dank neuer Kollisionen und fantastischer Zweikämpfe unvergleichlich. Das beste *PES* seit Jahren, auch wenn die PC-Version optisch den Konsolenfassungen hinterherhinkt.

| | |
|---|---|
| Untergenre: | Sportsimulation |
| USK: | Ab 0 Jahren |
| Publisher: | Konami |
| Wertung: | 87 |

### Rocket League
**Getestet in Ausgabe: 09/15**
Statt mit den Füßen drescht ihr den Ball mittels Spielzeugautos Richtung gegnerisches Tor. Bis zu acht Spieler beteiligen sich an kurzweiligen, leicht chaotischen Partien, die dank fairem Balancing und motivierender Lernkurve nie langweilig werden.

| | |
|---|---|
| Untergenre: | Sportspiel |
| USK: | Nicht geprüft |
| Publisher: | Psyonix |
| Wertung: | 90 |

## Online-Rollenspiele

Eine umfangreiche Welt und viele Möglichkeiten zum Zusammenspielen sind Grundvoraussetzungen bei MMOGs. Wer in unsere Bestenliste will, muss zusätzlich gute Atmosphäre, tolle Quests, eine faire Klassenauswahl und reichlich Beschäftigungsmöglichkeiten im Endgame-Bereich mitbringen.

### Der Herr der Ringe Online
**Getestet in Ausgabe: 07/07**
Tolkiens Welt in seiner schönsten Form erleben und das sogar umsonst! Das Free2Play-Spiel glänzt durch riesigen Spielumfang, nicht zuletzt durch tolle Erweiterungen wie *Die Minen von Moria* und *Reiter von Rohan*. Mehr Mittelerde geht nicht!

| | |
|---|---|
| Untergenre: | Online-Rollenspiel |
| USK: | Ab 12 Jahren |
| Publisher: | Codemasters |
| Wertung: | 88 |

### Guild Wars 2
**Getestet in Ausgabe: 10/12**
Das volle MMORPG-Paket ohne Monatsgebühren: *Guild Wars 2* beeindruckt mit starker Technik, innovativen Kampf- und Quest-Mechaniken sowie herausfordernden PvP-Schlachten. Eine spannende, charakterbezogene Geschichte gibt es obendrauf.

| | |
|---|---|
| Untergenre: | Online-Rollenspiel |
| USK: | Ab 12 Jahren |
| Publisher: | Ncsoft |
| Wertung: | 88 |

### World of Warcraft
**Getestet in Ausgabe: 02/05**
Liebt es oder hasst es, aber *WoW* ist wohl das erfolgreichste Online-Rollenspiel aller Zeiten. Die riesige Spielwelt, ein genialer PvE-Content und regelmäßige Neuerungen fesseln täglich Millionen weltweit vor dem Monitor.

| | |
|---|---|
| Untergenre: | Online-Rollenspiel |
| USK: | Ab 12 Jahren |
| Publisher: | Blizzard |
| Wertung: | 94 |

### Star Wars: The Old Republic
**Getestet in Ausgabe: 01/12**
Das atmosphärisch dichte Free2Play-MMORPG begeistert trotz fehlender Endgame-Inhalte *Star Wars*-Fans und Genre-Neueinsteiger. Mitreißende Zwischensequenzen und eine professionelle Vollvertonung spinnen die spannende Handlung weiter.

| | |
|---|---|
| Untergenre: | Online-Rollenspiel |
| USK: | Ab 12 Jahren |
| Publisher: | Electronic Arts |
| Wertung: | 89 |

**NEUZUGANG**

## PES 2016: PRO EVOLUTION SOCCER

Nach mehreren schwachen Jahrgängen liefert sich *PES* wieder ein enges Rennen mit Konkurrent *FIFA*. Wechselt die 2016-Version in den Einkaufsführer?

**Die Pro-Argumente**
Die Kollisionsberechnung in den Zweikämpfen sorgt für spaßige Rangeleien. Taktikvorgaben werden viel individueller von Mannschaften und Teams umgesetzt und das Spielgefühl ist so flüssig und realistisch wie selten zuvor. Dazu gibt's endlich überarbeitete Menüs und eine bessere Torhüter-KI.

**Die Contra-Argumente**
Die Technik hinkt am PC den Konsolenversionen hinterher. Seltene Abwehr-Aussetzer nerven, die Präsentation wirkt altbacken. Wie üblich kann sich *PES* in Sachen Lizenzen nicht mit der *FIFA*-Serie messen.

**Das Ergebnis**
Alle sieben Redakteure stimmten dafür, dass *PES 2016* den Vorgänger ablöst.

Taktische Einstellungen werden akkurat ins Spiel übernommen und haben merkliche Auswirkungen.

## Rennspiele

Gute Rennspiele ziehen den Fahrer mit perfekter Streckenführung, realistischem Fahrverhalten, einer guten Auswahl an Wagen und feiner Grafik in ihren Bann. Ein cooler Soundtrack sorgt für die richtige Stimmung. In dieser Kategorie findet ihr die derzeit besten Action-Rennspiele und Rennsimulationen.

### Dirt 3
**Getestet in Ausgabe: 06/11**
Eine große Wagenauswahl und der Geschicklichkeit erfordernde Gymkhana-Modus sorgen für lang anhaltendes Rennvergnügen. Das Fahrverhalten der Boliden ist zwar anspruchsvoll, doch auch Einsteiger kommen mit diesem schicken Rallye-Spiel zurecht.

| | |
|---|---|
| Untergenre: | Rennspiel |
| USK: | Ab 6 Jahren |
| Publisher: | Codemasters |
| Wertung: | 88 |

### F1 2013
**Getestet in Ausgabe: 11/13**
Eine Offenbarung für Formel-1-Anhänger, trotz arcadelastiger Fahrphysik: *F1 2013* punktet mit feiner Grafik, starken Motorensounds und realistischem Wetter. Aufgrund der Saisondaten 2013 und des Classic-Modus ein Pflichtkauf für Fans!

| | |
|---|---|
| Untergenre: | Rennspiel |
| USK: | Ab 0 Jahren |
| Publisher: | Codemasters |
| Wertung: | 86 |

### Project Cars
**Getestet in Ausgabe: 06/15**
Optimales Rennflair dank Spitzensound, ansprechender Grafik, großem Umfang und realistischem Fahrverhalten. Dank etlicher Einstellungsmöglichkeiten für Einsteiger wie Profis geeignet. Der Karrieremodus deckt viele Rennklassen ab, wirkt aber trocken.

| | |
|---|---|
| Untergenre: | Rennsimulation |
| USK: | Ab 0 Jahren |
| Publisher: | Bandai Namco |
| Wertung: | 89 |

### Race Driver: Grid
**Getestet in Ausgabe: 07/08**
Mit *Race Driver: Grid* schafft es Codemasters, waghalsige Autorennen intensiv und glaubhaft zu inszenieren. Der umfangreiche Karrieremodus, der enorme Fuhrpark und die exzellente Optik zählen zu den Stärken des Titels.

| | |
|---|---|
| Untergenre: | Rennspiel |
| USK: | Ab 6 Jahren |
| Publisher: | Codemasters |
| Wertung: | 86 |

## DER ZAHN DER ZEIT

Unser Einkaufsführer ist – so besagt die Überschrift – „unabhängig von Wertung, Preis oder Alter". Doch im schnelllebigen Internet-Zeitalter brechen Online-Communitys fixer zusammen, als ihr „verwaiste Server" sagen könnt. Nicht gespielte Spiele sind wenig empfehlenswert. Deswegen haben wir unsere Multiplayer-Liste überarbeitet und mit *Counter-Strike: Global Offensive* ein Online-Evergreen aufgenommen.

## Ego-Shooter (Einzelspieler)

In die Kategorie Einzelspieler-Shooter fallen Titel, die sich mehr über Story, Atmosphäre und Charaktere definieren als über einen ausgefeilten Mehrspieler-Teil (auch wenn dieser vorhanden sein kann). Third-Person-Shooter hingegen findet ihr nicht hier, sondern in der Action-Kategorie.

### Bioshock
**Getestet in Ausgabe: 10/07**
In den Tiefen des Ozeans erforscht ihr die finstere Stadt Rapture – ein Erlebnis von unerreichter Atmosphäre dank beklemmender Soundkulisse und einer spannenden Story! Die Action erhält durch Rollenspielelemente besondere Würze.

| | |
|---|---|
| Untergenre: | Ego-Shooter |
| USK: | Ab 18 Jahren |
| Publisher: | 2K Games |
| Wertung: | 93 |

### Bioshock Infinite
**Getestet in Ausgabe: 04/13**
Die gigantische fliegende Stadt Columbia dient als fantasievolle Kulisse für eine emotionale, verwirrende, spannende und ungeheuer beeindruckende Geschichte. Das grandiose Erlebnis wird nur von biederen Standard-Shooter-Elementen getrübt.

| | |
|---|---|
| Untergenre: | Ego-Shooter |
| USK: | Ab 18 Jahren |
| Publisher: | 2K Games |
| Wertung: | 91 |

### Borderlands 2
**Getestet in Ausgabe: 10/12**
Das knallbunte Ballerfest auf dem abgedrehten Planeten Pandora unterhält mit bergeweise coolen Waffen, abwechslungsreichen Nebenquests und einem schrägen Sinn für Humor. Auch im Koop-Modus ein Knüller!

| | |
|---|---|
| Untergenre: | Ego-Shooter |
| USK: | Ab 18 Jahren |
| Publisher: | 2K Games |
| Wertung: | 86 |

**+ Borderlands: The Pre-Sequel!** Getestet in Ausgabe: 11/14
Noch mehr verrückte Nebenquests, noch mehr Humor, noch mehr Loot

| | |
|---|---|
| Publisher: | 2K Games |
| Wertung: | 85 |

### Call of Duty: Modern Warfare
**Getestet in Ausgabe: 01/08**
Adrenalin pur in einer kurzen, aber umso intensiveren Kampagne. Die bombastische Inszenierung tröstet über die schwache KI und die fehlende spielerische Freiheit hinweg. Tipp: Wer nicht genug bekommen kann, spielt die packenden Nachfolger!

| | |
|---|---|
| Untergenre: | Ego-Shooter |
| USK: | Ab 18 Jahren |
| Publisher: | Activision |
| Wertung: | 92 |

### Crysis
**Getestet in Ausgabe: 12/07**
Dieser Shooter des deutschen Studios Crytek zaubert atemberaubend schöne Dschungellandschaften auf euren Bildschirm. Die Story rund um Aliens und eine geheimnisvolle Insel ist zwar kaum der Rede wert, dafür begeistern Optik und Action.

| | |
|---|---|
| Untergenre: | Ego-Shooter |
| USK: | Ab 18 Jahren |
| Publisher: | Electronic Arts |
| Wertung: | 94 |

### Far Cry 3
**Getestet in Ausgabe: 12/12**
Lust auf Urlaub in den Tropen? Der Open-World-Shooter bügelt Design-Fehler des Vorgängers aus und punktet mit einer mitreißenden Geschichte, abwechslungsreichen Missionen, abgefahrenen Charakteren sowie befriedigendem Umfang.

| | |
|---|---|
| Untergenre: | Ego-Shooter |
| USK: | Ab 18 Jahren |
| Publisher: | Ubisoft |
| Wertung: | 86 |

**+ Far Cry 4** Getestet in Ausgabe: 01/15
Im Gebirge macht das bekannte Spielprinzip genauso viel Spaß.

| | |
|---|---|
| Publisher: | Ubisoft |
| Wertung: | 85 |

## Special Interest

Diese Rubrik ist unser heimlicher Liebling. Denn in letzter Zeit haben immer mehr Spiele, die sich in kein Genre pressen lassen, die Redaktion verzaubert: von Indie-Titeln über Puzzle-Kracher für zwischendurch bis zu den Spielen, die jede Party aufwerten. Genau diese Spaßmacher findet ihr hier.

### Braid
**Getestet in Ausgabe: 06/09**
Die pfiffige Mischung aus 2D-Hüpfspiel und cleveren Zeiträtseln fasziniert jeden aufgeschlossenen Spieler. Einen Großteil des Charmes macht die märchenhafte Inszenierung im Stil eines Aquarells aus – ein wunderbarer Geheimtipp!

| | |
|---|---|
| Untergenre: | Puzzlespiel |
| USK: | Ab 12 Jahren |
| Publisher: | Number None |
| Wertung: | 88 |

### Limbo
**Getestet in Ausgabe: 09/11**
Atmosphärisches Knobelspiel, bei dem ihr einen Jungen durch eine stockfinstere Welt steuert. Der künstlerische Anspruch wird von dem hervorragenden Sounddesign unterstrichen. Spielerisch punktet *Limbo* mit pfiffigen Physikrätseln, ist aber sehr kurz.

| | |
|---|---|
| Untergenre: | Jump & Run/Puzzlespiel |
| USK: | Ab 16 Jahren |
| Publisher: | Playdead |
| Wertung: | 90 |

### Minecraft
**Getestet in Ausgabe: 01/12**
In riesigen, zufällig generierten Pixelwelten sind euch nur durch eure eigene Fantasie Grenzen gesetzt: Ihr baut Rohstoffe in Klötzchenform ab, stellt Werkzeuge her und verleiht eurer eigenen Kreativität in Form von Bauwerken Ausdruck!

| | |
|---|---|
| Untergenre: | Sandbox-Aufbauspiel |
| USK: | Ab 6 Jahren |
| Publisher: | Mojang |
| Wertung: | -- |

### Plants vs. Zombies
**Getestet in Ausgabe: 07/09**
Süchtig machendes Tower-Defense-Spiel, bei dem ihr mit niedlichen Pflanzen noch niedlichere Zombies davon abhaltet, durch euren Vorgarten zu pflügen. Tolles Preis-Leistungs-Verhältnis durch über 100 Herausforderungen und hohen Wiederspielwert!

| | |
|---|---|
| Untergenre: | Puzzlespiel |
| USK: | Ab 6 Jahren |
| Publisher: | Popcap Games |
| Wertung: | 90 |

### Portal 2
**Getestet in Ausgabe: 05/11**
Ein zweites Mal knobelt ihr euch mit der Portalkanone durch eine unterirdische Laboranlage und „schießt" euch selbst Ein- und Ausgänge. Ein erfrischender Sinn für Humor, das clevere Rätseldesign und der unterhaltsame Koop-Modus begeistern.

| | |
|---|---|
| Untergenre: | Puzzlespiel |
| USK: | Ab 12 Jahren |
| Publisher: | Electronic Arts |
| Wertung: | 95 |

**+ Portal** — Getestet in Ausgabe: 11/07
Der ultrakurze Teil 1 ist auch heute noch ein spritziges Rätselvergnügen.

| | |
|---|---|
| Publisher: | Electronic Arts |
| Wertung: | 89 |

### Rayman Legends
**Getestet in Ausgabe: 10/13**
Brillantes 2D-Hüpfspiel alter Schule in fantastischer Zeichentrick-Grafik. Die hervorragend designten Levels wimmeln vor großartigen Ideen und spielen sich wunderbar spritzig. Vier-Spieler-Koop und 40 Levels aus dem Vorgänger *Origins* inklusive!

| | |
|---|---|
| Untergenre: | Jump & Run |
| USK: | Ab 6 Jahren |
| Publisher: | Ubisoft |
| Wertung: | 91 |

### Super Street Fighter 4 Arcade Edition
**Getestet in Ausgabe: 08/11**
Die *Arcade Edition* erweitert das Ursprungsspiel um Mehrspielermodi und 14 neue Kämpfer. Das hervorragende Kampfsystem und die enorme Langzeitmotivation machen den Titel zum derzeit besten PC-Prügelspiel.

| | |
|---|---|
| Untergenre: | Beat 'em Up |
| USK: | Ab 12 Jahren |
| Publisher: | Capcom |
| Wertung: | 92 |

### Trials Evolution: Gold Edition
**Getestet in Ausgabe: 05/13**
Das süchtig machende Motorrad-Stuntspiel glänzt mit über 100 fantasievoll gestalteten Strecken. Die kniffligen Geschicklichkeitseinlagen lassen dank eingängiger Gamepad-Steuerung auch nach etlichen Fehlschlägen keinen Frust aufkommen.

| | |
|---|---|
| Untergenre: | Geschicklichkeit |
| USK: | Ab 12 Jahren |
| Publisher: | Ubisoft |
| Wertung: | 87 |

### World of Goo
**Getestet in Ausgabe: 01/09**
2D-Knobelei für Spieler jeden Alters: Hier bildet ihr mit kleinen Schleimbatzen komplizierte Turm-Konstrukte und müsst dabei Faktoren wie Gewicht und Schwerkraft berücksichtigen. Abwechslungsreich, niedlich und mit einem tollen Soundtrack!

| | |
|---|---|
| Untergenre: | Puzzlespiel |
| USK: | Ab 0 Jahren |
| Publisher: | RTL Games |
| Wertung: | 90 |

## Actionspiele

Vom Third-Person-Shooter über Schleichspiele bis zum Action-Adventure findet ihr in dieser Rubrik die Titel, die packende Action versprechen und dabei fantastisch aussehen, eine tolle Geschichte erzählen und die Redaktion mit exzellenter Spielbarkeit überzeugt haben. Das Alter des Spiels ist egal.

### Assassin's Creed 4: Black Flag
**Getestet in Ausgabe: 12/13**
In der Rolle eines Piratenkapitäns entert ihr Handelsschiffe, sucht nach Schätzen in der verlockend großen, frei begehbaren Karibik-Spielwelt und erfreut euch an der wunderschönen Kulisse. Kleiner Minuspunkt: Die Aufträge an Land sind eher fade.

| | |
|---|---|
| Untergenre: | Action-Adventure |
| USK: | Ab 16 Jahren |
| Publisher: | Ubisoft |
| Wertung: | 87 |

### Batman: Arkham City
**Getestet in Ausgabe: 01/12**
Die Gefängnisstadt Arkham City dient als frei erkundbarer Schauplatz für Batmans Kampf gegen Superschurken. Der Mix aus Kämpfen, Schleichabschnitten und Rätseln ist prima spielbar und genial inszeniert. Tipp: erst den Vorgänger *Arkham Asylum* spielen.

| | |
|---|---|
| Untergenre: | Action-Adventure |
| USK: | Ab 16 Jahren |
| Publisher: | Warner Bros. Interactive |
| Wertung: | 92 |

**+ Batman: Arkham Asylum** — Getestet in Ausgabe: 11/09
Bis zur Veröffentlichung des Nachfolgers das beste Superheldenspiel!

| | |
|---|---|
| Publisher: | Eidos |
| Wertung: | 90 |

### Dead Space
**Getestet auf: PCGames.de**
Als Schiffstechniker Isaac räumt ihr im All mit Ekel-Mutanten auf. Dank toller Soundkulisse erschafft *Dead Space* eine dichte Gruselatmosphäre. Das blutige Abenteuer ist trotz abtrennbarer Körperteile auch in Deutschland ungeschnitten.

| | |
|---|---|
| Untergenre: | Third-Person-Shooter |
| USK: | Ab 18 Jahren |
| Publisher: | Electronic Arts |
| Wertung: | 88 |

**+ Dead Space 2** — Getestet in Ausgabe: 03/11
Blutige und actionreiche Horror-Fortsetzung. Prima Neuerung: Isaac spricht!

| | |
|---|---|
| Publisher: | Eidos |
| Wertung: | 90 |

**+ Dead Space 3** — Getestet in Ausgabe: 03/13
Teil 3 bietet packende Action und einen Koop-Modus für zwei Spieler.

| | |
|---|---|
| Publisher: | Electronic Arts |
| Wertung: | 90 |

### Dishonored: Die Maske des Zorns
**Getestet in Ausgabe: 11/12**
Als Meuchelmörder erkundet ihr die fremdartige Steampunk-Stadt Dunwall, zum Leben erweckt durch einen einzigartigen Grafikstil. Dazu gibt es grandiose Bewegungsfreiheit, spannende Schleicheinlagen und packende Schwertkämpfe.

| | |
|---|---|
| Untergenre: | First-Person-Action |
| USK: | Ab 18 Jahren |
| Publisher: | Bethesda |
| Wertung: | 91 |

### Grand Theft Auto 5
**Getestet in Ausgabe: 05/15**
Besser geht es kaum: Die meisterhafte Mischung aus hoher Erzählkunst und beispielloser Open-World-Freiheit begeistert mit abgefahrenen Charakteren, fantastischen Shoot-outs und aberwitzigen Autoverfolgungsjagden. Plus Online-Modus!

| | |
|---|---|
| Untergenre: | Action-Adventure |
| USK: | Ab 18 Jahren |
| Publisher: | Rockstar Games |
| Wertung: | 95 |

### Hitman: Absolution
**Getestet in Ausgabe: 11/12**
Als glatzköpfiger Auftragskiller stehen euch in den weiträumigen Levels zahlreiche Wege offen, die zu beseitigenden Zielpersonen aus dem Weg zu räumen. Dank Spitzenatmosphäre und innovativem Contracts-Modus der beste Teil der Reihe!

| | |
|---|---|
| Untergenre: | Stealth-Action |
| USK: | Ab 18 Jahren |
| Publisher: | Square Enix |
| Wertung: | 88 |

### Max Payne 3
**Getestet in Ausgabe: 07/12**
Auch im südamerikanischen Exil macht der Ex-Cop bösen Buben per Bullet-Time die Hölle heiß. Dank knackiger Schießereien und Zwischensequenzen in gewohnter Rockstar-Qualität fühlt ihr euch wie in einem Tarantino-Film.

| | |
|---|---|
| Untergenre: | Third-Person-Shooter |
| USK: | Ab 18 Jahren |
| Publisher: | Rockstar Games |
| Wertung: | 89 |

### The Evil Within
**Getestet in Ausgabe: 11/14**
Nichts für Menschen mit schwachem Magen: Im Stil der *Resident Evil*-Serie watet ihr durch Seen aus Blut, kämpft gegen Albtraumkreaturen und entkommt fiesen Fallen. Dabei ist zu jedem Zeitpunkt Hochspannung garantiert.

| | |
|---|---|
| Untergenre: | Third-Person-Shooter |
| USK: | Ab 18 Jahren |
| Publisher: | Bethesda |
| Wertung: | 90 |

**ABGELEHNT**

## METAL GEAR SOLID 5: THE PHANTOM PAIN

Endlich wieder ein richtiges, großes *Metal Gear Solid* für den PC! Das ambitionierte Schleich-Abenteuer hat unsere Tester überzeugt – doch ist es auch gut genug, um als unumstößliche Action-Empfehlung in den Einkaufsführer aufgenommen zu werden? Wir haben abgestimmt.

**Die Pro-Argumente**
Der große Umfang des Spiels und die riesige Welt sorgen für wochenlange Beschäftigung. Dank Sandbox-Ansatz habt ihr alle Freiheiten beim Angriff auf eine Basis: Schleichen, Ballern oder eine Mixtur aus beidem – alles ist erlaubt. Der Ausbau der heimischen Basis (inklusive Kidnapping begabter Widersacher) motiviert ungemein und die fantastische Musikuntermalung mit vielen Pop-Hits der 80er sorgt für eine großartige Atmosphäre im Einsatz. Die Computergegner stellen mit ihrem Verhalten zwar keine neuen Intelligenzrekorde auf, agieren aber ordentlich.

**Die Contra-Argumente**
So gut die technische Seite der PC-Umsetzung gelungen ist, so nervig sind die Steuerungsmacken von *The Phantom Pain*. So zeigt das Spiel beharrlich Controller-Symbole an, obwohl wir mit Maus und Tastatur spielen. Dazu kommt, dass die umfangreichen Menüs in der Mother Base komplett ohne Mausunterstützung daherkommen. Furchtbar! Die für *Metal Gear*-Verhältnisse zahme Story hat zudem gewaltige Anlaufschwierigkeiten. Noch schwerer für unsere Entscheidung wiegt aber der Umstand, dass *Metal Gear Solid 5* für Serien-Neueinsteiger denkbar schlecht geeignet ist. Nur wer die teils Konsolen-exklusiven Vorgänger kennt, versteht alle Zusammenhänge.

**Das Ergebnis**
Zwei Redakteure stimmten für eine Aufnahme in den Einkaufsführer, der Rest dagegen. Das war wohl nichts, lieber Hideo Kojima!

In den zwei frei zugänglichen Regionen der Spielwelt dürft ihr nach Belieben herumreisen – aufgrund der großen Distanzen empfiehlt sich dazu ein Vehikel, das ihr einfach den Gegnern abknöpft.

## PILLARS OF ETERNITY: THE WHITE MARCH – PART 1

DLC

Der erste DLC zum Party-Rollenspiel fühlt sich unvollendet an – kein Wunder, fehlt doch noch Teil 2. Zusammen kosten die Mini-Add-ons 24 Euro – für sich genommen schlägt *Part 1* mit 15 Euro zu Buche. In einer an *Icewind Dale* angelehnten Schneelandschaft warten jede Menge Kämpfe auf erfahrene Abenteurer. Story und Quests sind auf ein Minimum beschränkt – enttäuschend. Hoffentlich bietet der Nachfolger mehr! Wer *White March* schon jetzt eine Chance geben möchte, erhält die entsprechende Aufgabe im Spiel, nachdem er die Festung Caed Nua eingenommen hat. Weitaus spannender als der DLC sind die Gameplay-Verbesserungen, die Besitzer des Hauptspiels durch Patch 2.0 kostenlos erhalten: KI-Skripte für das Verhalten im Kampf, schlauere Gegner und ein paar nützliche Interface-Anpassungen.

## Aufbauspiele und Simulationen

Straßenverläufe planen, Wirtschaftskreisläufe aufbauen, Häuser errichten oder Firmen leiten – will ein Spiel in dieser Kategorie vertreten sein, muss es diese Punkte mit toller Spielbarkeit, funktionaler Optik und guter Story verbinden. Mit dabei sind Aufbauspiele und Wirtschaftssimulationen.

### Anno 1404
**Getestet in Ausgabe: 08/09**
Im Nahen Osten besiedelt ihr gemütlich Inseln, stellt Waren her und achtet auf die Wünsche eurer Bürger. *Anno 1404* sieht grandios aus, ist einsteigerfreundlich und bietet eine spannende Kampagne. Den Mehrspielerteil liefert das Add-on *Venedig* nach.

| | |
|---|---|
| Untergenre: | Aufbaustrategie |
| USK: | Ab 6 Jahren |
| Publisher: | Ubisoft |
| Wertung: | 91 |

**+ Anno 2070** Getestet in Ausgabe: 12/11
Der exzellente Nachfolger spielt in einem futuristischen Szenario.

| | |
|---|---|
| Publisher: | Ubisoft |
| Wertung: | 89 |

### Cities: Skylines
**Getestet in Ausgabe: 04/15**
Als Bürgermeister errichtet ihr auf riesigen Karten eure Traumstadt. Dabei werden etliche Aspekte wie Verkehr, Müll, Kriminalität und Wasserverbrauch realistisch simuliert. Das lässt sich hervorragend steuern und unterstützt massig Mods.

| | |
|---|---|
| Untergenre: | Aufbaustrategie |
| USK: | Ab 0 Jahren |
| Publisher: | Paradox Interactive |
| Wertung: | 87 |

### Die Sims 3
**Getestet in Ausgabe: 07/09**
Süchtig machende Simulation des Lebens: Führt euren Sim-Charakter durch die Tücken des Alltags, meistert Job, Liebe und andere Herausforderungen. Etliche Add-ons erweitern den Spielumfang beträchtlich, sind aber auch sehr teuer.

| | |
|---|---|
| Untergenre: | Lebenssimulation |
| USK: | Ab 6 Jahren |
| Publisher: | Electronic Arts |
| Wertung: | 89 |

## DRAGON AGE: INQUISITION – EINDRINGLING

DLC

Offene Fragen werden beantwortet und alte Gefährten melden sich ein letztes Mal zu Wort: im Epilog zur epischen *Dragon Age*-Story. *Eindringling* (engl. *Trespasser)* spielt zwei Jahre nach dem Ende von *Inquisition* und schickt euch in den Kampf gegen die gehörnten Qunari-Krieger. Nebenbei müsst ihr auch noch über das Schicksal der im Hauptspiel aufgebauten Inquisition entscheiden. Deren Dominanz macht nach dem Ende der Dämonen-Bedrohung so einige Landesväter unruhig. Zwischen fünf und acht Stunden Spielzeit bietet *Eindringling*, für den Preis von knapp 15 Euro nicht eben ein Schnäppchen. Doch Fans der Serie können die Investition ruhig wagen, denn Entwickler Bioware bringt die Geschichte zu einem schönen Abschluss. Besonders hübsch: Alle euer Begleiter kommen noch mal zu Wort – ähnlich wie bei *Mass Effect 3: Citadel* verabschiedet sich jeder NPC mit mindestens einer rührenden oder lustigen Szene. Abseits solcher Sentimentalitäten bietet *Eindringling* ein paar kniffige Kämpfe (ein Stufe-20-Held wird empfohlen) und mehrere Rätsel. Wer am Hauptspiel vor allem die Freiheit schätzte, die riesigen Gebiete auf eigene Faust zu erkunden, wird enttäuscht: Der Level-Aufbau von *Eindringling* ist streng linear, abseits der Story-Sequenzen gibt es nur wenig Optionales zu erledigen.

Im finalen DLC *Eindringling* beantwortet Bioware auch die Frage, was für ein Spiel Elfenmagier Solas treibt – lässt am Ende aber doch wieder Raum für ein mögliches *Dragon Age 4*. Typisch.

## Rollenspiele

Ihr schlüpft gerne in Zwergenstiefel, tüftelt für euer Leben gerne über Charakterbögen und möchtet am liebsten stundenlang in glaubhaften Spielwelten versinken? Dann ist dies euer Genre! In dieser Liste findet ihr die derzeit besten Rollenspiele, von klassisch bis actionreich, von Fantasy bis Science-Fiction.

### Dark Souls 2
**Getestet in Ausgabe: 05/14**
Taktische Actionkämpfe für Frustresistente in einer düsteren, unglaublich atmosphärischen Fantasy-Welt. Dank hohem Wiederspielwert und innovativer Mehrspieler-Features eine Empfehlung für alle geduldigen Rollenspiel-Fans. Ein Gamepad ist aber Pflicht!

| | |
|---|---|
| Untergenre: | Action-Rollenspiel |
| USK: | Ab 16 Jahren |
| Publisher: | Bandai Namco |
| Wertung: | 92 |

### Deus Ex: Human Revolution
**Getestet in Ausgabe: 09/11**
Angesiedelt in einer faszinierenden Cyberpunk-Welt am Rande eines gesellschaftlichen Umbruchs, bietet *Deus Ex* mannigfaltige Lösungsmöglichkeiten für jeden Spielertyp und daraus erwachsende Konsequenzen. Da stört auch die veraltete Technik kaum.

| | |
|---|---|
| Untergenre: | Action-Rollenspiel |
| USK: | Ab 18 Jahren |
| Publisher: | Square Enix |
| Wertung: | 86 |

### Diablo 3: Reaper of Souls
**Getestet in Ausgabe: 05/14**
Das Add-on macht *Diablo 3* zu dem Spiel, das es von Anfang an hätte sein sollen. Der Abenteuermodus hält die Beutehatz auf Dauer frisch und das überarbeitete Itemsystem Loot 2.0 sorgt für langfristige Unterhaltung. Ein Offline-Modus fehlt aber weiterhin.

| | |
|---|---|
| Untergenre: | Hack & Slay |
| USK: | Ab 16 Jahren |
| Publisher: | Blizzard Entertainment |
| Wertung: | 86 |

### Dragon Age: Inquisition
**Getestet in Ausgabe: 12/14**
Gewaltiges Fantasy-Epos mit feinster Grafik, spannenden Aufträgen und spektakulären, taktisch herausfordernden Drachenkämpfen. Die riesigen Gebiete laden zum Erkunden ein. Zu finden gibt es toll erzählte Quests mit Entscheidungsmöglichkeiten.

| | |
|---|---|
| Untergenre: | Rollenspiel |
| USK: | Ab 16 Jahren |
| Publisher: | Electronic Arts |
| Wertung: | 89 |

**+ Dragon Age: Origins** Getestet in Ausgabe: 12/09
Technisch veraltetes Seriendebüt mit unerreichter Spieltiefe

| | |
|---|---|
| Publisher: | Electronic Arts |
| Wertung: | 91 |

### Drakensang: Am Fluss der Zeit
**Getestet in Ausgabe: 02/10**
In einer wunderschön gestalteten Mittelalterwelt erlebt ihr gut erzählte Rollenspielabenteuer mit liebevoll gezeichneten Charakteren. Die abwechslungsreichen Kämpfe sind taktisch, die Atmosphäre ist dank erstklassiger Vollvertonung grandios.

| | |
|---|---|
| Untergenre: | Rollenspiel |
| USK: | Ab 12 Jahren |
| Publisher: | Dtp Entertainment |
| Wertung: | 87 |

### Fallout 3
**Getestet in Ausgabe: 01/09**
Ein düsteres, zynisches Endzeit-Rollenspiel mit tollen Quests und einem Kampfsystem, das an gute Ego-Shooter erinnert. Unser Tipp: Kauft euch gleich die Game of the Year Edition mit allen DLCs! Die deutsche Fassung ist merklich gekürzt.

| | |
|---|---|
| Untergenre: | Rollenspiel |
| USK: | Ab 18 Jahren |
| Publisher: | Ubisoft |
| Wertung: | 90 |

### Mass Effect Trilogy
**Getestet in Ausgabe: 04/12 (Mass Effect 3)**
Das Gesamtpaket enthält alle drei Teile von Biowares epischer Sci-Fi-Trilogie und bietet massig Action, brillante Charaktere sowie eine düstere Story voll moralischer Entscheidungen. Obacht: In der *Trilogy*-Edition fehlen einige hochwertige DLCs!

| | |
|---|---|
| Untergenre: | Action-Rollenspiel |
| USK: | Ab 16 Jahren |
| Publisher: | Electronic Arts |
| Wertung: | 90 |

### Path of Exile
**Getestet in Ausgabe: 12/13**
Ein herrlicher *Diablo*-Klon mit einem einzigartigen Skillsystem, mit dem man seine Charaktere völlige ohne klassenabhängige Talentbäume entwickeln kann. Das Beste daran: Es kostet keinen Cent, sämtliche Spielinhalte sind zu 100% Free2Play.

| | |
|---|---|
| Untergenre: | Hack & Slay |
| USK: | Nicht geprüft |
| Publisher: | Grinding Gear Games |
| Wertung: | 85 |

### Pillars of Eternity
**Getestet in Ausgabe: 05/15**
Isometrische Taktikkämpfe, toll geschriebene Dialoge und vielschichtige Aufträge mit Entscheidungsmöglichkeiten zeichnen dieses tiefgehende Revival der *Baldur's Gate*-Spielmechanik aus. Obacht: Hier gibt es viel zu lesen, Sprachausgabe ist selten.

| | |
|---|---|
| Untergenre: | Rollenspiel |
| USK: | Ab 16 Jahren |
| Publisher: | Paradox Interactive |
| Wertung: | 91 |

### The Elder Scrolls 5: Skyrim
**Getestet in Ausgabe: 12/11**
Das nordische Helden-Epos lässt euch alle Freiheiten bei der Erkundung einer atmosphärischen Fantasy-Welt. Der Umfang ist mit rund 200 Stunden gewaltig; nur die Steuerung hat kleine Macken. Eine Flut an kostenlosen Fan-Mods schafft Abhilfe.

| | |
|---|---|
| Untergenre: | Rollenspiel |
| USK: | Ab 16 Jahren |
| Publisher: | Bethesda Softworks |
| Wertung: | 91 |

### The Witcher 3: Wild Hunt
**Getestet in Ausgabe: 06/12**
Das Finale der Hexer-Saga um Monsterjäger Geralt führt euch in eine riesige, frei begehbare Welt. Mehr als 100 Stunden feinste Rollenspiel-Unterhaltung mit spannenden Geschichten, knallharten Entscheidungen und brillanter Grafik garantiert!

| | |
|---|---|
| Untergenre: | Rollenspiel |
| USK: | Ab 16 Jahren |
| Publisher: | Bandai Namco |
| Wertung: | 92 |

Verloren, aber nicht vergessen ...
*Folge 1:* Erfolgsserien von gestern ........ *Ausgabe 08/15*
*Folge 2:* Entwickler & Publisher ........... *Ausgabe 09/15*
**Folge 3: Genres & eingestellte Spiele .. Ausgabe 10/15**

Nachruf – Teil 3: Eingestellte Spiele & Genres

# Verloren, aber nicht vergessen ...

Es hat nicht sollen sein: In der dritten und letzten Episode unseres melancholischen Rückblicks beleuchten wir die 20 spannendsten Spiele, deren Entwicklung noch vor dem Release gestoppt wurde – vom Blizzard-MMORPG über revolutionäre Grusel-Schocker bis zum Steven-Spielberg-Drama. Und als Bonbon gibt es die heutzutage vom Aussterben bedrohten Genres gleich noch mit dazu.

Elveon – eingestellt: 2008

Fallout Online – eingestellt: 2012

Vollgas 2 – eingestellt: 2003

The Outsider – eingestellt: 2011

Warcraft Adventures – eingestellt: 1998

Pirates of the Carribean: Armada of the Damned – eingestellt: 2010

Von: Thorsten Küchler

## Aliens: Crucible

### Das weltberühmte Science-Fiction-Monster in einem Action-Rollenspiel

**Was habe ich verpasst?**
2006 erwirbt Publisher Sega die Lizenz an der *Alien*-Filmreihe und verkündet, nicht nur einen entsprechenden Ego-Shooter, sondern auch ein Action-Rollenspiel veröffentlichen zu wollen. Letzteres befindet sich bei den Genre-Experten Obsidian Entertainment (*Neverwinter Nights 2*) in der Mache, heißt intern *Aliens: Crucible* und soll eine Art *Mass Effect* mit Horror-Schlagseite werden: Um den Gruselfaktor hoch zu halten, ist der Nachschub an Munition stark limitiert und das Ableben der diversen Teammitglieder im Spiel endgültig – heute nennt man so etwas Permadeath. Die Gefechte laufen in Echtzeit ab, über ein Ringmenü kann man den KI-Mitstreitern jedoch Befehle geben. Ein Klick auf eine geschlossene Türe bringt beispielsweise entsprechende Optionen wie „Mit einer Bombe sprengen" oder „Eintreten" zum Vorschein. Umfangreiche Talentbäume sollen die Dauermotivation befeuern. Als technische Grundlage dient die Onyx-Engine, die *Obsidian* später dann für *Dungeon Siege 3* verwenden sollte.

**Wie und wann wurde es eingestellt?**
Im Juni 2009 verkündete Sega das Aus des hoffnungsvollen Projekts, nähere Gründe wurden aber nie öffentlich genannt. Allerdings dürfte hier die ebenso holprige wie langwierige Entwicklungsgeschichte des Schwester-Spiels *Aliens: Colonial Marines* eine Rolle gespielt haben. Zudem tat sich Obsidian Entertainment laut eigener Aussage schwer, den Spannungsfaktor der Leinwandvorlage in ein Rollenspiel-Gewand zu pressen. Ein inzwischen im Internet aufgetauchtes, internes Gameplay-Video bestätigt, dass *Aliens: Crucible* nicht über den Alpha-Status hinauskam und obendrein wenig erbaulich aussah.

**Gibt es doch noch Hoffnung?**
Ein ganz klares Nein! Denn trotz der guten Kritiken floppte mit *Alien: Isolation* auch der bislang letzte Sega-Titel zur weltberühmten Science-Fiction-Serie. Entwickler Obsidian hat sich inzwischen wieder klassischen Fantasy-Rollenspielen zugewendet und beispielsweise mit *Pillars of Eternity* einen durchaus veritablen Hit gelandet.

Um Rollenspiel-typische Abwechslung in den Kämpfen zu bieten, designte Obsidian eigene, frische Varianten des Aliens – offenbar mit mäßigem Erfolg.

Dieses Bild stammt aus einem geleakten Video zur frühen Version von *Aliens: Crucible*.

Über einen recht unansehnlichen Alpha-Status kam Obsidians *Aliens*-Spiel nicht hinaus.

# Blizzard-Trio

## Das vielleicht berühmteste Entwicklungsstudio der Welt verzettelte sich gleich drei Mal.

**Was habe ich verpasst?**
Der enorm hohe Qualitätsanspruch von Blizzard sorgt im Laufe der Jahre für die Einstellung diverser Produkte. Erstes namhaftes Opfer ist *Warcraft Adventures*: Der Ableger der berühmten Echtzeitstrategiespiel-Serie wird ab 1996 in Zusammenarbeit mit der Grafikfirma Animation Magic entwickelt und bietet typische Abenteuer-Kost mit schwarzhumoriger Schlagseite und handgezeichneter 2D-Optik. Sechs Jahre später kündigt Blizzard erneut ein Spin-off an, dieses Mal aber zu *Starcraft* und mit dem Untertitel *Ghost*: Das Action-Spiel dreht sich um die Agentin Nova und ihre außergewöhnlichen Schleich-Fähigkeiten, als Entwickler fungiert Nihilistic Software (*Vampire: Die Maskerade – Redemption*). Auf einem Presse-Event in Frankreich kann der Autor dieses Artikels den Titel sogar eigenhändig anspielen und ist begeistert. Ab 2007 entsteht bei Blizzard zudem ein Nachfolger zu *World of Warcraft*: Das Online-Rollenspiel mit dem wenig bescheidenen Titel *Titan* nutzt aber keine bestehende Serie als Grundlage, sondern bietet eine völlig neue, eigenständige Fantasy-Welt. Weil Blizzard jedoch keinerlei Spielszenen zeigt oder gar Features bekannt gibt, schießen die Spekulationen ins Kraut: Zeitreisen, brandneue Grafik-Engine, drei Fraktionen, Außerirdische – *Titan* soll offenbar die Eier legende MMORPG-Wollmilchsau werden.

**Wie und wann wurde es eingestellt?**
*Warcraft Adventures* erwischte es wenige Tage vor der E3 1998: Blizzard war mit der Qualität des fast fertigen Spiels schlichtweg nicht zufrieden und stampfte es komplett ein – zumal Genre-Konkurrenten wie *Grim Fandango* zu diesem Zeitpunkt bereits auf modernere 3D-Grafik setzten. Deutlich komplizierter gestaltete sich das Aus von *Starcraft: Ghost*. Ab 2004 werkelten plötzlich die Swingin' Ape Studios an dem Titel, weil Nihilistic nicht die von Blizzard gewünschten Entwicklungsfortschritte erzielte. Doch auch dieses Wechselspiel konnte *Ghost* nicht retten: 2006 wurde die Produktion offiziell „auf unbestimmte Zeit verschoben" – im Klartext: eingestellt. Einen ähnlichen Eiertanz veranstaltete Blizzard auch zu *Titan*: Mal lobte man das MMORPG in Interviews über den Klee, mal machten Gerüchte um erhebliche Design-Probleme die Runde. Im Mai 2013 wurden schließlich ganze 70 der insgesamt 100 Entwickler des Spiels entlassen – der Anfang vom Ende. Am 23. September 2014 platzte dann die Bombe und *Titan* wurde begraben, der Titel sei nicht hochwertig genug gewesen, lässt Blizzard seine Fans lapidar wissen.

**Gibt es doch noch Hoffnung?**
Zu *Warcraft Adventures* tauchen immer wieder neue Videos auf, weil einige ehemalige Blizzard-Mitarbeiter (darunter Bill Roper) tatsächlich im Besitz einer vollständigen Version sind – dennoch wird das Spiel auf keinen Fall noch offiziell erscheinen. Die komplette Story des Abenteuers kann man indes im Roman *Warcraft: Lord of the Clans* nachlesen. *Starcraft: Ghost* wird unterdessen, auch wenn das zahlreiche Fans nicht wahrhaben wollen, ebenfalls für immer auf dem Software-Friedhof vor sich hin vegetieren. Und *Titan*? Das Online-Rollenspiel ist als solches Geschichte, Blizzard will aber zahlreiche Design-Ideen in kommenden Produkten wiederverwenden.

**Warcraft Adventures**

Aus heutiger Sicht wirkt die pixelige Grafik von *Warcraft Adventures* überaus charmant und stimmig – Blizzard fürchtete jedoch die 3D-Polygon-Konkurrenz des Jahres 1998. Dialoge (rechts) wurden klassisch per Multiple-Choice-Verfahren durchgeführt.

**Warcraft Adventures**



**Starcraft: Ghost**

**Starcraft: Ghost**

*Starcraft: Ghost* spielte sich wie ein *Splinter Cell* im Weltraum, allerdings mit deutlich höherem Action-Anteil. Als Schauplätze dienten Szenarien aus der Strategiespiel-Vorlage.

**Starcraft: Ghost**

Während man in der Solo-Kampagne ausschließlich Nova steuerte, bot der Online-Mehrspieler-Modus (rechts) auch die Möglichkeit, als Zerg durch die Luft zu flattern.

**Starcraft: Ghost**

**Titan**

**Titan**

Screenshots? Gameplay-Videos? Fehlanzeige! Zu *Titan* wurden lediglich ein paar Konzeptzeichnungen veröffentlicht – diese sahen aber extrem spannend aus.

# Command & Conquer

## Gleich zwei namhafte Ableger der Hit-Serie gingen öffentlich den Bach runter.

**Was habe ich verpasst?**
2008 kündigt Electronic Arts ein neues *Command & Conquer* an, überrascht die Fans der Echtzeitstrategiereihe aber mit einem Taktik-Shooter, der an das gefloppte *Command & Conquer: Renegade* erinnert. Das schlicht *Tiberium* betitelte Spiel nutzt die Unreal Engine 3, um epische Schlachten mit strategischem Anspruch zu inszenieren – als Schurken fungieren die außerirdischen Scrin. In eine ganz andere Richtung geht hingegen *Command & Conquer: Generals 2*; die Fortsetzung des Fan-Lieblings wird Ende 2011 enthüllt und schlägt von Beginn an hohe Wellen. Bioware als Entwickler? Die Frostbite-Engine als Grafikmotor? Das kann ja nur grandios werden …

**Wie und wann wurde es eingestellt?**
Das Ende von *Tiberum* kam noch im Jahr seiner Enthüllung: Eine Qualitätsoffensive von EA sorgte dafür, dass der offenbar nicht besonders hochwertige Titel kurzum eingestellt wurde. *Generals 2* mutierte indes im Laufe der Jahre urplötzlich zum Free2Play-Titel, den das neu gegründete Studio Victory Games produzieren sollte. Doch das negative Feedback von Fans und Beta-Testern führte schließlich dazu, dass EA auch hier den Stecker zog.

**Command & Conquer: Generals 2**
Bei seiner Erstpräsentation ist *Command & Conquer: Generals 2* noch ein typischer Serienteil mit Solo-Kampagne.

**Command & Conquer: Generals 2**
Später verwandelt EA *Generals 2* dann plötzlich zum Online-Spiel mit ungeliebtem Free2Play-Geschäftsmodell.

**Tiberium**
Der Spieler kann in *Tiberium* seinen Truppen rudimentäre Befehle geben und Luftschläge anfordern.

**Tiberium**
*Tiberium* wird aus der Ego-Perspektive gespielt, bietet aber dennoch strategische Elemente.

**Gibt es doch noch Hoffnung?**
Aktuell sieht es in Sachen Wiederbelebung von *Command & Conquer* generell düster aus: Nach den mäßig erfolgreichen letzten Teilen der Reihe liegt die Echtzeitstrategieserie momentan schlichtweg auf Eis. Ob und wann Electronic Arts einen weiteren Versuch startet, das steht in den Sternen. Ein neues *Generals* dürfte dabei aber die wahrscheinlichste aller Optionen sein, hoffentlich!

# Elveon

## Einer der Hauptgründe für die Pleite des deutschen Publishers 10tacle

**Was habe ich verpasst?**
Zwischen 2004 und 2007 lässt es der deutsche Publisher-Emporkömmling so richtig krachen: Im eigens gegründeten, slowakischen Entwicklungsstudio werkeln knapp 70 Mitarbeiter an dem Fantasy-Actionspiel *Elveon*. Dank Unreal Engine 3 will das Elfenepos mit der internationalen Konkurrenz Schritt halten, auf weltweiten Spielemessen präsentiert man Schwertkampf-Demos, die den authentischen Charakter der Gefechte unterstreichen sollen.

**Wie und wann wurde es eingestellt?**
2008 meldete 10tacle Insolvenz an und schloss dementsprechend auch sein Studio in Bratislava. Nichtsdestotrotz sollte *Elveon* weiterhin auf den Markt kommen: Das englische Entwicklerteam Climax kümmerte sich kurzfristig um die Arbeiten an dem Mammutprojekt – doch auch dieser Versuch scheiterte.

**Gibt es doch noch Hoffnung?**
Überraschung: Ehemalige 10tacle-Mitarbeiter haben sich 2015 die Rechte an *Elveon* gesichert und wollen das Spiel tatsächlich doch noch fertigstellen – dieses Mal sogar mit der Unreal Engine 4. Auf der Webseite elveonthegame.com gibt es einige (alte) Gameplay-Videos zu bestaunen. Wir bleiben weiterhin skeptisch …

Passend zur Elfen-Thematik nahm auch der Fernkampf per Pfeil und Bogen eine wichtige Rolle in *Elveon* ein, wirklich tiefgründig wirkte die Spielmechanik aber nicht.

Gar nicht so übel: Mitte der 2000er-Jahre wirkte die Grafik des Spiels noch topmodern.

Die taktisch angehauchten Kämpfe hoben sich wohltuend von klassischen Action-Spielen ab.

# Fallout

## Wie die Endzeit-Stimmung bei Interplay gleich zwei Mega-Projekte zerstörte

**Was habe ich verpasst?**
Durch Lizenzstreitigkeiten müssen die Black Isle Studios 2003 ihr aktuelles Projekt *Baldur's Gate 3* begraben und werden von Interplay mit der Entwicklung eines neuen *Fallout* beauftragt. Dieser dritte Teil der Hauptreihe wird fortan unter dem Codenamen *Van Buren* (benannt nach dem 8. Präsidenten der USA) mithilfe der brandneuen Jefferson Engine entwickelt. Als Spielwelt fungieren postapokalyptische Versionen der Bundesstaaten Colorado und Utah. Ab 2007 will Interplay seine weltberühmte Lizenz sogar mit einem MMORPG vergolden: *Fallout Online* soll Tausende von Spieler gleichzeitig durch die Endzeit schlurfen lassen.

**Wie und wann wurde es eingestellt?**
*Van Buren* ging bereits wenige Monate nach seinem Entwicklungsbeginn den Bach hinunter: Finanziell angeschlagen verschob Interplay all seine Ressourcen Richtung Konsolen, ein reines PC-Projekt sah man als kommerzielles Risiko an. Komplizierter gestaltete sich das Ende von *Fallout Online*: Denn Bethesda hatte sich in der Zwischenzeit die Rechte an der Reihe gesichert und Interplay nur unter extrem strengen Auflagen erlaubt, ein passendes Online-Rollenspiel zu produzieren. Nach einem ebenso langwierigen wie albernen Lizenzstreit gab Interplay nach und entfernte alle offensichtlichen *Fallout*-Verweise aus seinem fortan als *Project V13* bekannten Online-Spiel – doch die Entwicklung führte ins Nichts.

**Gibt es doch noch Hoffnung?**
Während die *Fallout*-Serie dank Bethesda bald eine neue, wohl abermals grandiose Episode spendiert bekommt, dürfte das Online-Spiel *Project V13* ein für alle Mal vom Tisch sein. Denn seit einem Crowdfunding-Versuch im Jahr 2012 gab es keinerlei entsprechende News.

**Van Buren**

Das wäre gewesen, wenn: Zu *Van Buren* gibt es im Internet eine Tech-Demo, die rudimentäre Funktionen sowie die Grafik des Spiels zeigt.

**Fallout Online** | **Fallout Online** | **Fallout Online**

Letzter beteiligter Entwickler von *Fallout Online* waren die bulgarischen Masthead Studios (2009 bis 2012). Aus dieser Phase stammen nicht nur diese Screenshots, auf der Webseite konnte man sich tatsächlich für eine (nie durchgeführte) Beta anmelden.

# Guillermo del Toro

## Warum der Hollywood-Regisseur mit seinen Computerspiel-Ausflügen einfach nur Pech hatte

**Was habe ich verpasst?**
Voller Stolz verkündet der Publisher THQ Ende 2010 seine Zusammenarbeit mit dem Regisseur Guillermo del Toro (*Hellboy*). Der gebürtige Mexikaner bringt sich als kreativer Kopf in ein Horrorspiel namens *Insane* ein, entwickelt wird der Schocker von Volition. Mehr als ein kurzes Teaservideo mit verstörendem Bildgeflimmer kann man jedoch nicht vorweisen. Auch del Toros zweiter Computerspiel-Ausflug zielt in die Gruselrichtung: In Kooperation mit Hideo Kojima (*Metal Gear Solid*) soll er Konamis einst so ruhmreiche *Silent Hill*-Serie wieder flottmachen.

**Wie und wann wurde es eingestellt?**
*Insane* scheiterte an den finanziellen Engpässen von THQ, 2012 musste der angeschlagene Publisher die Entwicklung einstellen. Ganz anders *Silent Hills* (so der Titel des Kojima-del-Toro-Projekts): Ein absurder Streit um verletzte Eitelkeiten sorgte Mitte 2015 dafür, dass Hideo Kojima sein Engagement bei Konami beendete. Und die Konami-Führung versenkte dementsprechend auch gleich das so heiß erwartete Serien-Reboot.

**Gibt es doch noch Hoffnung?**
Obwohl er nach wie vor die Rechte an *Insane* hält, will del Toro angesichts seiner unglücklichen Erfahrungen keine Computerspiele mehr entwickeln: „Ich bin ein Pechvogel und habe mich dazu entschieden, nie mehr an einem Spiel beteiligt zu sein. Denn sonst explodiert noch das Haus der Entwickler, mit denen ich zusammenarbeite!"

**Insane**

Zum spielerischen Inhalt von *Insane* ist ebenso wenig bekannt wie zu seiner Handlung, mehr als ein paar schaurige Konzeptzeichnungen gab es nie zu sehen.

**P.T.**

Mit dem famosen Demo-Schocker *P.T.* (nur für PS4) gelang del Toro und Kojima ein genialer Werbeschachzug, der *Silent Hills* (rechts) zur großen Horror-Hoffnung machte.

**Silent Hills**

# LMNO

## Steven Spielberg + Electronic Arts = gescheitertes Mammutprojekt

**Was habe ich verpasst?**

2005 gelingt Electronic Arts ein grandioser Marketing-Coup: Der weltberühmte Hollywood-Regisseur Steven Spielberg unterschreibt einen Vertrag mit dem Publisher und soll drei neue Spiele-Marken nicht nur erfinden, sondern auch aktiv mitentwickeln. Als erster Titel dieser Kooperation erscheint das zwar geniale, aber unspektakuläre Wii-Knobelspiel *Boom Blox*. Parallel wird jedoch an einem weitaus größeren Spiel gearbeitet. Dessen bizarrer Name lautet *LMNO*. Im Zentrum der Story des Science-Fiction-Dramas steht eine Alien-Dame namens Eve, die der Held Lincoln vor skrupellosen Regierungsschergen schützen muss. Spielerisch ist *LMNO* eine Mixtur aus den Parkour-Passagen von *Mirror's Edge* und der sozialen Interaktion von *Die Sims*.

**Wie und wann wurde es eingestellt?**

Ende 2008 entließ Electronic Arts einen Großteil der Entwickler von *LMNO*, weil man mit der Grundausrichtung des Titels unzufrieden war. So planten die Designer beispielsweise eine Spielzeit von gerade mal zwei bis drei Stunden ein. Das sollte dazu genutzt werden, um die Wiederspielbarkeit der Handlung zu erhöhen. Ein zweiter Anlauf scheiterte schließlich ein Jahr später und *LMNO* war Geschichte.

Eves KI-Routinen sollten sich die Aktionen des Spielers merken und dementsprechend authentisch reagieren können. Zudem verfügte die Alien-Dame über mächtige Spezialfähigkeiten.

Nach zwei Jahren Entwicklungszeit konnte das Team gerade mal diese kleine spielbare Szene in einer Bar vorzeigen, zu wenig für die EA-Chefs.

**Gibt es doch noch Hoffnung?**

Steven Spielbergs Interesse an Computerspielen ist bekannt, also kann es durchaus sein, dass der Meisterregisseur bald einen erneuten Software-Versuch startet – ob dieser dann *LMNO* heißt, bleibt abzuwarten. Wir würden uns auch über *The Dig 2* freuen …

# Pirates of the Carribean: Armada of the Damned

## Wenn der Titel Programm ist: Eine wahrlich verdammte Filmumsetzung

**Was habe ich verpasst?**

*Turok*, *Tron: Evolution*, *Split Second*: Von 2008 bis 2010 gibt Disney in Sachen Video- und Computerspiele für Core-Gamer richtig Gas. Mit *Pirates of the Carribean* entsteht beim hauseigenen Entwicklungsstudio Propaganda Games zudem ein Action-Adventure, das die extrem erfolgreiche Filmreihe um Johnny Depp thematisiert. Dank malerischer Grafik und abwechslungsreicher Spielelemente macht der Titel im Vorfeld einen prima Eindruck: Seegefechte und Erforschung an Land, sanft integrierte Rollenspiel-Features – *Armada of the Damned* ist ein echter Geheimtipp, der so gar nicht ins ungeliebte Lizenzverwurstungsschema des Herstellers passt.

Ein Hauch von *Assassin's Creed*: Sowohl die Gefechte auf hoher See als auch die Erforschung der Inselwelt erinnerten an die *Black Flag*-Episode der Ubisoft-Serie.

Wenig detailliert, aber optisch stimmig: Die Grafik wirkte mit ihrem dezenten Comic-Anstrich erstaunlich frisch – auch wenn der Held James Sterling nicht gerade vor Charisma strotzte.

**Wie und wann wurde es eingestellt?**

Angesichts der miesen Verkaufszahlen von *Split Second* und *Turok* bekam Disney schnell kalte Füße: Ende 2010 entließ man über 100 Mitarbeiter von Propaganda Games – und beendete somit die Arbeiten am karibischen *Armada of the Damned*.

**Gibt es doch noch Hoffnung?**

Aktuell konzentriert sich die Videospiel-Abteilung des Filmriesen vor allem auf die Figurensammelei *Disney Infinity* und *Star Wars*-Lizenzprodukte. Eine Wiederbelebung von *Pirates of The Caribbean: Armada of the Damned* ist dementsprechend mehr als unwahrscheinlich.

# Sterbende Spielesparten

## Um diese einst so großen Genres muss man sich aktuell Sorgen machen …

Spätestens seit dem überraschenden Comeback der Adventures wissen wir: Totgesagte leben tatsächlich länger – denn eingefleischte Fans sorgen immer wieder dafür, dass ihr Lieblingsgenre nicht in Vergessenheit gerät. Sei es nun durch Petitionen oder die Finanzierung entsprechender Crowdfunding-Projekte. Außerdem sorgt die Schwemme an Indie- und Steam-Titeln dafür, dass fast für jeden Geschmack das entsprechende Futter parat steht. Nichtsdestotrotz sieht es in Sachen Musikspiele auf dem PC in naher Zukunft ganz düster aus: Sowohl *Rock Band 4* als auch *Guitar Hero: Live* werden ausschließlich für Konsolen erscheinen. Harmonix gibt beispielsweise unumwunden zu, dass die bisherigen Verkaufszahlen der PC-Umsetzungen schlichtweg miserabel waren. Ähnlich sieht es im Trendsport-Segment aus: Das einst so millionenschwere Geschäft mit den verrückten Stunts ist komplett aus dem Blickfeld verschwunden. Activision versucht zwar mit *Tony Hawk's Pro Skater 5* an den einstigen Erfolg anzuknüpfen, für den PC erscheint das Rollbrett-Vergnügen jedoch nicht. Generell sind es vor allem die Spielesparten mit Konsolenherkunft, die momentan auf dem PC einen schweren Stand haben: Klassische 3D-Plattformer im Stil von *Psychonauts*? Gibt's kaum noch! Aber auch die Fans knallharter, realistischer Flugsimulationen müssen nun schon lange auf wirklich relevanten Nachschub warten – ein neues *Falcon*, das wäre doch mal was!? Bei all diesen Angaben gilt jedoch der Zusatz „ohne Gewähr", denn vor wenigen Jahren hätte niemand geglaubt, dass Weltraum-Sims irgendwann wieder wichtig sein würden – bis ein gewisser Herr Roberts mit seinem *Space Citizen* aus dem Hyperraum ankam …

**Flugsimulation**

*IL-2 Sturmovik: Cliffs of Dover* wird zwar ständig mit Updates verbessert, die Flug-Sim stammt jedoch von 2011 – wann kommt endlich ein moderner Nachfolger?

**Plattformer**

Der ordentliche, aber nicht wirklich grandiose Indie-Titel *The Last Tinker* ist aktuell einer der wenigen aus dem 3D-Hüpfspiel-Segment. Besserung? Nicht in Sicht!

**Rock Band**

PC-Spieler müssen bei Musik draußen bleiben: Titel wie *Rock Band 4* erscheinen nur für die Konsolen von Microsoft und Sony.

# Prey 2

## Gut ist uns nicht gut genug: Bethesda im Streit mit den Human Head Studios

**Was habe ich verpasst?**
2011 (und damit fünf Jahre nach dem Release von Teil 1) präsentiert Bethesda erstmals den Nachfolger zum Kult-Shooter *Prey*: Mit den Human Head Studios sind die Macher des Originals wieder mit an Bord, die id Tech-Engine sorgt in ihrer vierten Version für schicke Grafik. Spielerisch wird erstaunlich Innovatives geboten: Als Weltraum-Kopfgeldjäger geht man in einer Open-World-Umgebung auf Alien-Ganovenjagd. Ähnlich wie in *Mirror's Edge* überwindet die Spielfigur dabei aus der Ego-Perspektive selbst schwierigste Hindernisse.

**Wie und wann wurde es eingestellt?**
Ersten Gerüchten um eine Einstellung des Spiels widersprach Bethesda Mitte 2012 noch vehement: Der Release würde sich lediglich um einige Monate verschieben, hieß es in einer Stellungnahme. Im Mai 2013 deutete dann vieles darauf hin, dass die Arkane Studios (*Dishonored*) *Prey 2* fertigstellen sollten, weil Human Head sich mit Bethesda überworfen hatte. Erst am 30. Oktober 2014 bestätigte Pete Hines, Vizepräsident des Publishers, was viele schon seit Monaten ahnten: „Wir glaubten an das Spiel, aber es war einfach nicht gut genug. Also mussten wir es einstellen".

**Gibt es doch noch Hoffnung?**
Bethesda hält nach eigener Aussage nach wie vor große Stücke auf das *Prey*-Franchise und will die Reihe in Zukunft definitiv fortsetzen. Wann und wie das sein wird, ist aber unbekannt.

Die Bewohner des Alienplaneten Exodus gingen ihrem eigenen Tagesablauf nach und sollten so für eine glaubhafte Spielwelt sorgen. Ertappte Gangster konnten wahlweise festgenommen oder rabiat erledigt werden (rechts).

Erste Spielszenen wirkten zwar noch unausgereift, aber vor allem technisch sehr fortgeschritten – die Human Head Studios sind sich bis heute keiner Schuld bewusst und verweisen auf zahlreiche E3-Awards, die das Spiel abräumte.

# Star Wars 1313

## Vom Traum zum Albtraum: So scheiterte das grandios inszenierte Action-Adventure

**Was habe ich verpasst?**
Es ist die Sensation der E3 2012: Mit *Star Wars 1313* zeigt LucasArts ein düsteres Action-Adventure, das in seiner spielerischen Machart an den PlayStation-Hit *Uncharted* erinnert. Sprich: Man turnt aus der Verfolgerperspektive durch den kriminellen Untergrund des Planeten Coruscant, absolviert cineastisch inszenierte Akrobatik-Passagen und nutzt ein Deckungssystem, um Ganoven wegzulasern. Der (übrigens erst nach Einstellung des Projektes enthüllte) Clou: Als Held agiert Kopfgeldjäger Boba Fett.

**Wie und wann wurde es eingestellt?**
Nach dem Verkauf von LucasArts an Disney wurde es still um *Star Wars 1313*. Mit gutem Grund, denn das interne Entwicklungsstudio schloss wenige Monate später seine Pforten – und damit war auch eines der spannendsten *Star Wars*-Spiele aller Zeiten zum Scheitern verurteilt.

**Gibt es doch noch Hoffnung?**
Dass Visceral Games (*Dead Space*) aktuell an einem Action-Titel im *Star Wars*-Universum werkelt, ist ein offenes Geheimnis der Spielebranche. Tatsächlich könnte es sich dabei um *1313* oder eine Art spirituellen „Nachfolger" handeln, denn ausgerechnet die *Uncharted*-Miterfinderin Amy Hennig arbeitet hauptverantwortlich an dem Projekt mit. Also: Daumen drücken und auf eine offizielle Ankündigung von EA warten.

Egal ob spektakuläre Kletterei oder typische 3rd-Person-Schießerei – *Star Wars 1313* lebte vor allem von seiner großartigen Inszenierung.

Bei den actionreichen Gefechten in *Star Wars 1313* war auch ein simples Deckungssystem vorgesehen, um die Kämpfe etwas taktischer zu gestalten.

Während der Held in den gezeigten Gameplay-Videos noch keinen Namen trug und recht austauschbar aussah, tauchten erst später Bilder auf, die Boba Fett als Hauptcharakter bestätigten (rechts).

# The Crossing

## Eine revolutionäre Kombination aus Online- und Solo-Shooter – die nie jemand spielen wird!

**Was habe ich verpasst?**
Die französischen Arkane Studios arbeiten bis 2009 an einem Action-Spiel, das Mehrspieler- und Solo-Komponenten auf geniale Weise miteinander verknüpft: Spielt man *The Crossing* alleine, so werden die Gegner nämlich wahlweise aus Online-Spielern rekrutiert. Auch in Sachen Szenario geht der Shooter neue Wege: Denn die Story handelt in zwei unterschiedlichen Versionen von Paris, die wiederum in Paralleluniversen existieren. Während im Paris der Zukunft Anarchie herrscht, wird die französische Hauptstadt im Jahr 1307 von den Templern regiert. Für das individuelle Design der Spielwelt ist niemand Geringeres als der *Half Life 2*-Konzeptguru Viktor Antonov zuständig.

**Wie und wann wurde es eingestellt?**
Weil Arkane Studios keinen Publisher von den Qualitäten des Spiels überzeugen konnte und so in die roten Zahlen rutschte, wurde die Entwicklung von *The Crossing* im Mai 2009 endgültig eingestellt. Die Entwickler wendeten sich in der Folge anderen Projekten wie etwa dem Bethesda-Hit *Dishonored* zu.

**Gibt es doch noch Hoffnung?**
Die Grundidee der Verquickung von Mehrspieler- mit Solo-Elementen weist mit Sicherheit nach wie vor großes Potenzial auf. Allerdings produziert Arkane Studios aktuell *Dishonored 2* und ist somit komplett ausgelastet – eine Wiederaufnahme von *The Crossing* in naher Zukunft scheint daher erst mal abwegig.

Während das Paris der Neuzeit (links) mit Betonbauten und Graffiti daherkam, nahm die historische Variante bereits den späteren Look von *Dishonored* vorweg.

Innovativer Mix: Jeder dieser Söldner wird von einem menschlichen Online-Spieler gesteuert – die Singleplayer-Story erlebt jedoch nur der Gastgeber der jeweiligen Partie.

# Ubisoft

## Wenn der Mega-Publisher seine Prestige-Projekte einfach wieder von vorne beginnt

**Was habe ich verpasst?**
Sam Fisher als Penner mit Zottelmähne und Vollbart? Die Fans der *Splinter Cell*-Reihe staunen nicht schlecht, als Ubisoft im Rahmen der E3 2007 den neuesten Teil der Schleich-Serie mit dem Untertitel *Conviction* vorstellt. Tatsächlich kämpft der Supersöldner gegen seine einstigen Auftraggeber und sucht desillusioniert nach den Mördern seiner Tochter. Größte spielerische Besonderheit ist die Interaktivität der Umgebung: Sam kann beispielsweise Stuhlbeine abbrechen und als Waffe verwenden oder einen Tisch umstoßen und diesen so als Deckung nutzen. Ähnlich überraschend verläuft 2011 die Ankündigung von *Rainbow Six Patriots*: Der Taktik-Shooter wirkt zwar spielerisch recht gewöhnlich, packt aber ein heikles Story-Thema an. Militante Amerikaner führen Terroranschläge im eigenen Land durch – bereits der erste Trailer zeigt unappetitliche Psycho-Szenen.

**Wie und wann wurde es eingestellt?**
Sowohl *Splinter Cell: Conviction* als auch *Rainbow Six: Patriots* wurden von Ubisoft nach interner Überprüfung in ihrer Ursprungsform erst mal eingestampft. Während Sam Fishers Vollbart-Ausflug offenbar für zu speziell und eindimensional befunden wurde, schreckte man beim thematisch eher brisanten und verstörenden *Patriots* wohl doch vor dem immensen Skandalpotenzial des Titels zurück.

**Gibt es doch noch Hoffnung?**
*Splinter Cell: Conviction* kam 2010 schließlich doch noch auf den Markt – allerdings in einer stark veränderten Fassung und mit einem deutlich weniger abgewrackten Sam Fisher. Aus *Rainbow Six: Patriots* wurde schließlich *Rainbow Six: Siege*, ein Taktik-Shooter mit großartiger Zerstörungsphysik, weitaus weniger kontroverser Handlung und mit Fokus auf klassische, kooperative Team-Einsätze.

**Rainbow Six: Patriots**

**Rainbow Six: Patriots**

Zwei Szenen aus dem ersten Gameplay-Trailer von *Patriots*: Auf einer Brücke liefert sich die Spezialeinheit eine Schießerei mit Terroristen (links), die wiederum einen Familienvater (rechts) zur lebenden Bombe gemacht haben.

**Splinter Cell: Conviction**

**Splinter Cell: Conviction**

Der Nahkampf sollte in *Conviction* ursprünglich eine große Rolle spielen: Mit blitzschnellen Moves (links) und dem rüden Einsatz von Mobiliar (rechts) erledigte Sam seine Jäger.

# The Outsider

## Polit-Thriller der Elite-Macher – jahrelang in der Mache, jahrelang verschollen.

**Was habe ich verpasst?**
David Braben hat 2005 genug von Weltraum-Simulationen und Achterbahn-Baukästen: Sein Entwicklungsstudio Frontier Developments schraubt dementsprechend an einem Action-Thriller, der zumindest auf dem Papier revolutionär klingt. Als CIA-Agent erforscht man einen realistischen Nachbau der US-Hauptstadt Washington DC und tritt gegen sinistre Verschwörer an. Dabei soll die spielerische Freiheit grenzenlos sein: Jedes Abenteuer verläuft gemäß der Taten des Spielers unterschiedlich, jeder KI-Charakter handelt nach seinen eigenen, simulierten Wünschen und Pflichten, verspricht Braben.

**Wie und wann wurde es eingestellt?**
Geldgeber Codemasters verabschiedete sich irgendwann 2007 aus dem Projekt, Frontier Developments musste daraufhin 30 Mitarbeiter entlassen. Dennoch gingen die Arbeiten an *The Outsider* weiter und 2010 verhandelte man gar mit Electronic Arts: Der Mega-Publisher war auf der Suche nach einem Entwickler, der ein Action-Spiel zu den Bourne-Kinofilmen produzieren sollte – und Frontier modelte *The Outsider* dementsprechend sogar um. Doch es kam zu keinem Vertragsabschluss …

**Gibt es doch noch Hoffnung?**
David Braben besteht bis heute darauf, dass *The Outsider* nicht eingestellt sei, sondern eben nur auf Halde liege. Sollte der Titel tatsächlich noch auf den Markt kommen, dann sicherlich erst nach einer grundlegenden Generalüberholung: Schon allein die Grafik des Spiels ist aus heutiger Sicht einfach nicht mehr zeitgemäß.

Warum der Herr auf diesem offiziellen Bild zum Spiel derart debil den Mund aufreißt, entzieht sich unserer Kenntnis. Hoffentlich wollte Frontier damit nicht die Gesichtsanimationen demonstrieren …

Typische Story für Tom-Clancy-Freunde: Der Held ist eigentlich ein total Guter, wird aber von Verschwörern für eine schreckliche Terrortat verantwortlich gemacht – und muss seine Unschuld beweisen.

# Vollgas 2

## Ein Biker-Adventure rast direkt und frontal gegen die Entwicklungswand.

**Was habe ich verpasst?**
Ohne Tim Schafer, aber dafür mit brandneuer 3D-Grafik will LucasArts ab Mitte 2002 das herrlich bärbeißige *Vollgas* fortsetzen. *Hell on Wheels* (so der Untertitel des Spiels) legt seinen Schwerpunkt jedoch weniger auf Rätsel und Dialoge als vielmehr auf zahlreiche Action-Elemente – vom Wettrennen bis hin zur Kneipenprügelei. Die Story dreht sich indes um den Kampf des Bikers Ben gegen finstere Knilche, die seine Straßen zerstören wollen – und so das Cruisen per Motorrad verhindern wollen.

**Wie und wann wurde es eingestellt?**
Nachdem auf der E3 2003 noch eine spielbare Demo von *Vollgas 2* gezeigt wurde, zog LucasArts wenige Monate später ohne großartige Vorwarnung den Stecker. Als Gründe für die Einstellung des Projektes galten die schon damals veraltete Grafik und der immer kleiner werdende Adventure-Markt.

**Gibt es doch noch Hoffnung?**
LucasArts wird nach der Schließung durch Disney mit Sicherheit kein Adventure mehr entwickeln, aber vielleicht hat Tim Schafer ja Bock, sein einstiges Baby fortzusetzen oder zumindest in einer Remastered-Version erneut auf den Markt zu bringen. Die Lizenz dafür dürfte nicht unbedingt teuer sein.

Moderner, aber ohne Seele: Aus der einst so charmanten Comic-Grafik des ersten Teils wurde in *Hell on Wheels* eine ebenso kantige wie leblose Polygon-Wüste.

Weniger Adventure, mehr Action: Ständige Motorradrennen und Kloppereien drängten den Puzzle-Anteil empfindlich in den Hintergrund – die Fans waren not amused.

DER STEINIGE WEG ZUM GAME DESIGNER

# Sind wir ein Spiele-Entwicklungsland?

Bildquelle: Fotolia.com / Urheber: Kzenon

**Von:** Matti Sandqvist

Fachkräfte für die Spielebranche werden händeringend gesucht. Doch wie kann man sich bei uns zum Spieleentwickler ausbilden?

Wer von uns hatte ihn noch nicht? Den Wunsch, ein eigenes Computerspiel nach seinen eigenen Ideen zu entwickeln und umzusetzen. Sei es als Kind, als man zum ersten Mal in die Welt der virtuellen Realität eintauchte und sich in das Medium verliebte, oder als Jugendlicher, als man meinte, dass man den Nachfolger zum eigenen Lieblingstitel im Alleingang deutlich besser als die Serienschöpfer programmieren könnte. Aber auch als Erwachsener, weil man sich Tag für Tag etwa über die Armut an frischen Konzepten auf dem Spielemarkt ärgert.

Doch bei den meisten von uns sind diese Wünsche am Ende nur Gedankenspiele geblieben. Zumeist weil man noch viele andere Dinge im Leben zu meistern hat oder – um bei der Wahrheit zu bleiben – weil man ziemlich schnell merkt, dass die Umsetzung der Idee deutlich aufwendiger ist, als man es sich eigentlich ausgemalt hatte.

Es gibt aber auch diejenigen unter uns, die nicht schon an der ersten Hürde aufgegeben und stattdessen fleißig an ihrem Projekt weitergearbeitet haben. Mit viel Fleiß macht man sich dann auch mit den kostenlos erhältlichen Tools wie Unity- und Unreal-Engine oder Blender vertraut und kann sogar relativ zügig erste kleine Erfolge aufweisen.

Irgendwann stößt man aber auch als begeisterter Hobby-Entwickler in spe an seine Grenzen. Zum Beispiel fehlen einem die Expertenkenntnisse in 3D-Modellierung oder die eigenen Fähigkeiten in Coding reichen schlicht und einfach nicht für das angedachte Projekt aus. Da stellt man sich dann die Frage, ob es wirklich wert ist, seine gesamte Freizeit zu opfern, um noch tiefer in die Materie eintauchen zu können – wohlgemerkt mit dem demotivierenden Gedanken, dass man das eigene Spiel womöglich niemals fertigstellen wird und die unzähligen Stunden am Computer sich somit am Ende als eine komplette Zeitvergeudung herausstellen.

Vielleicht sollte man sich dann – vorausgesetzt man möchte weiterhin am Ball bleiben – schon wegen des hohen Zeitaufwandes eher mit der Idee anfreunden, aus dem Hobby einen Beruf zu machen. Ideal wäre zum Beispiel eine Anstellung bei einem großen Entwicklerstudio. Doch da stellt sich natürlich die Frage: Wie kann ich bei einem solchen Unternehmen überhaupt unterkommen?

**Regulär: Fehlanzeige**

Wir haben uns ebenfalls diese Frage gestellt und uns mit den Möglichkeiten beschäftigt, wie man in Deutsch-

Als Game-Designer in einem großen Unternehmen hat man es nicht nur mit der Unreal- oder Unity-Engine zu tun, sondern muss zum Beispiel auch mit aufwendigen Excel-Tabellen arbeiten.

Die neueste Version der Unreal-Engine ist kostenlos erhältlich. Zudem findet man ein detailliertes Handbuch und auch Guides auf der Webseite der Macher.

INTERVIEW MIT **PROF. DR. DANIEL GÖRLICH, STUDIENGANGSLEITER „VIRTUELLE REALITÄTEN" AN DER HOCHSCHULE HEIDELBERG**

# „Vorkenntnisse sind nicht erforderlich."

**PC Games:** An wen richtet sich der Studiengang „Virtuelle Realitäten" der Hochschule Heidelberg?
**Görlich:** „Da der Studiengang breit gefächert ist, kann man sagen: Er richtet sich an all jene, die virtuelle Welten entwickeln und gestalten wollen – egal ob für Filme, Games, Simulationen oder VR/AR-Anwendungen."

**PC Games:** Welche Vorkenntnisse sollte man für den Studiengang mitbringen?
**Görlich:** „Vorkenntnisse sind für den Studiengang nicht erforderlich. Im Gegensatz zu manchem Mitbewerber nehmen wir Schulabgänger direkt, ohne Vorkenntnisse und ohne Vorpraktikum auf. Dafür dauert das Studium dann halt auch drei statt zwei Jahre (wie bei einigen Ausbildungen) und umfasst ein integriertes Praktikum."

**PC Games:** Was genau lernt man im Studiengang?
**Görlich:** „Für den Game-Schwerpunkt umfasst das Curriculum sowohl klassische Informatikfächer als auch kreative und gestalterische Fächer. Grundlagenfächer wie Mathematik werden auf das notwendige Minimum begrenzt. Generell setzt sich das Studium zu etwa zwei Dritteln aus Fächern zusammen, die alle Kernkompetenzen der Computerspielentwicklung umfassen – von der ersten Idee bis zur Vermarktung und Unternehmensgründung. Im übrigen Drittel des Studiums können die Studierenden sich über Wahlpflichtfächer ihre eigene Spezialisierung erarbeiten, beispielsweise im Bereich der Programmierung oder der Modellierung und Animation."

**PC Games:** Wie praxisnah ist der Studiengang?
**Görlich:** „Der Studiengang ist für ein Bachelor-Studium außergewöhnlich praxisnah, aber natürlich wissenschaftlicher und theoretischer als eine eher handwerkliche Ausbildung. Die Praxisnähe ergibt sich unter anderem auch durch zahlreiche Unternehmenskontakte, die z. B. Aufgaben vergeben und betreuen, Vorlesungsanteile übernehmen, zahllose Gastvorträge halten, unseren Gamescom-Auftritt sponsern, Praktikumsstellen vergeben, Hard- und Software bereitstellen und vieles mehr. Die Studierenden erhalten bei uns von Anfang Kontakte zu Unternehmen, um so ein eigenes Netzwerk aufzubauen. Zudem stellen wir Hausaufgaben und Prüfungsaufgaben so, dass sie nicht für die Tonne entwickelt werden, sondern mit entsprechendem Fleiß portfoliotauglich gemacht werden können."

**PC Games:** Welche Möglichkeiten haben die Absolventen auf dem Arbeitsmarkt, speziell in der Spielebranche?
**Görlich:** „Der Studienschwerpunkt Game Development zielt eher auf die Umsetzung von Spielideen ab, speziell auf alle Bereiche der Computergrafik/Modellierung/Animation wie auch der Programmierung/Softwareentwicklung/Scripting. Andere Aspekte wie Game Design, Vermarktung, Sound & Musik, Psychologie etc. werden eher am Rande behandelt, das heißt, es werden in einzelnen Vorlesungen nur Grundlagen vermittelt.

land ein Spieleentwickler werden kann. Eines konnten wir übrigens schon nach wenigen Stunden der Recherche feststellen: Einen regulären Weg in den Beruf eines Game Designers gibt es nun mal nicht. Aktuell sind die meisten namhaften Spieleentwickler hierzulande Quereinsteiger, die sich ihre Kenntnisse privat angeeignet und ihre Sporen dadurch verdient haben, dass sie ein Spiel nach dem anderen aus der Taufe gehoben haben – mal mit mehr und mal mit weniger Erfolg.

Neben dem steinigen Weg, sich alle Kenntnisse selbst beizubringen, kann man sich in Deutschland aber für einen Studiengang mit dem Schwerpunkt Game Development oder Game Design einschreiben und so das Erlernen der Materie deutlich erleichtern. Zudem spart man auf diese Weise viel Zeit – vorausgesetzt man hat in der Schulzeit erfolgreich die (Fach)-Hochschulreife erlangt.

Auf dem Papier sieht die Lage für angehende Spieleentwickler gar nicht so schlecht aus: Zurzeit werden insgesamt 156 Studiengänge aufgelistet, mit denen man sich theoretisch für die Games-Branche qualifizieren kann. Doch wie der Geschäftsführer des Bundesverbandes Interaktive Unterhaltungsindustrie (BIU), Dr. Maximilian Schenk, festgestellt hat, täuscht die Zahl ein wenig. Die Mehrheit der Studiengänge widmet sich nämlich nicht ausschließlich Game Design, sondern beschäftigt sich die meiste Zeit etwa mit Programmierung und erst in den letzten Semestern mit der Spieleentwicklung. Wer sich dann als Absolvent eines solchen Studiums auf eine Stelle bei einem großen Entwicklerstudio bewirbt, hat oft das Nachsehen: Den Firmen sind die Bewerber nicht spezialisiert genug und ihnen fehlt obendrein die nötige praktische Erfahrung.

### Game Development studieren

Die private Hochschule Heidelberg schlägt hier einen etwas anderen Weg ein. Wer sich in der malerischen Großstadt am Neckar für den Studiengang „Virtuelle Realitäten" mit dem Schwerpunkt „Game Development" einschreibt und sich nicht vor den relativ hohen Kosten von 620 Euro pro Monat scheut, lernt – wie Professor Daniel Görlich uns sagt – in sechs Semestern alle Grundlagen, die man „von der ersten Idee bis zur Unternehmensgründung" benötigt. Außerdem muss man sich nicht zwangsläufig vor dem Studium mit der Spieleentwicklung beschäftigt haben, sprich für den Studiengang sind keinerlei Vorkenntnisse vonnöten.

Das und was uns Professor Görlich im Interview erzählt (siehe Kasten oben), klingt erst einmal ziemlich vielversprechend, wäre da nicht die Sache mit der Firmengründung: Auch die Hochschule

## KANN MAN SPIELE-ENTWICKLUNG STUDIEREN?

**Die private Hochschule Heidelberg bietet einen Studiengang mit dem Schwerpunkt Game Development an, für den man sich ohne Vorkenntnisse einschreiben kann.**

Wenn man in Deutschland auf einer staatlich finanzierten Hochschule Game Design oder Game Development studieren möchte – sprich ohne monatliche Gebühren –, ist die Auswahl zum einen sehr bescheiden und zum anderen ist es bei den bekannteren wie bei der Hochschule Darmstadt auch nötig, Vorkenntnisse in Form einer Eingangsprüfung unter Beweis zu stellen. Dagegen ermöglicht die private Hochschule Heidelberg mit ihrem Studiengang „Virtuelle Welten" mit dem Schwerpunkt „Game Development" denjenigen den Start als Spieleentwickler, die bisher noch keine Erfahrung mit Programmiersprachen, 3D-Modellierungstools und Game Engines hatten. In insgesamt sechs Semestern wird man hier, wie man einer Broschüre entnehmen kann, zu einem „Experten in der Programmierung und im Design von Computerspielen" ausgebildet. Das Curriculum ist möglichst praxisnah gestaltet und dank guter Kontakte zur Industrie kann man auch Praktika in Unternehmen der Spielebranche während des Studiums absolvieren. Allerdings zielt der Studiengang nicht so sehr darauf ab, dass man sofort nach Abschluss als Angestellter bei einem großen Entwicklerstudio unterkommt, sondern viel mehr darauf, dass man zuerst eine Firma gründet und so eigene Spielprojekte mit anderen Absolventen realisiert. Mehr Informationen über den Studiengang und die Hochschule findet ihr unter www.hochschule-heidelberg.de/ve.

Wie in vielen privaten Hochschulen sind die Lerngruppen in Heidelberg klein und die Betreuung durch Dozenten wird großgeschrieben.

Bildquelle: Hochschule Heidelberg

INTERVIEW MIT **KEVIN MOORE, GLOBALER DIREKTOR FÜR PERSONALMANAGEMENT BEI CRYTEK**

# „Das Portfolio ist genauso wichtig wie ein Studium."

**PC Games:** Nach was für Leuten sucht ein so renommiertes und großes Unternehmen wie Crytek?
**Moore:** „Crytek sucht eine Vielzahl von Leuten in verschiedenen Bereichen, zum Beispiel Art, Animation, Artificial Intelligence, Virtual Reality, Game Design, Programmierung und Engineering, aber auch im Personalwesen, Marketing, Network Operations, Qualitätssicherung und Project Management, um einige zu nennen. So unterschiedlich die Aufgaben sind, genauso unterschiedlich sind die Leute, nach denen wir suchen. Je nachdem welche Position gerade benötigt wird, schreiben wir entsprechende Stellen aus und suchen gezielt nach passenden Kollegen für das Team. Ob das eine Junior-Position für einen Neueinsteiger, eine Stelle im Management für einen Industrieveteranen oder irgendetwas dazwischen ist, hängt meist von den Bedürfnissen des Teams und des Projekts ab.
Zusätzlich suchen wir immer nach engagierten Talenten, die ihr Können direkt unter Beweis stellen wollen. Ein gutes Beispiel dafür ist die Community der Cryengine, unserer hauseigenen Game-Engine, die Games mit hohem Produktionswert überhaupt möglich macht. Dort stellen kleine Teams oder Einzelkönner teils atemberaubende Projekte dar und natürlich wollen wir solchen Leuten die Möglichkeit geben, ihr Hobby bei uns zum Beruf zu machen. Einige unserer besten Entwickler haben wir so entdeckt und wir sind stolz, dass sie heute bei Crytek arbeiten. Last, but not least suchen wir Leute, die ihre Leidenschaft, Kreativität und ihre Fähigkeiten erfolgreich einbringen wollen."

**PC Games:** Hat man bei euch überhaupt eine Chance, ohne viel Erfahrung in der Branche anzufangen, oder bildet ihr gar Leute aus?
**Moore** „ Quereinsteiger werden auch berücksichtigt, wenn ihr „Skillset" und ihre Erfahrung in unsere Branche übertragbar ist. Wir sind auch überzeugt, dass gut ausgebildete Talente einen wichtigen Teil unseres Erfolgs ausmachen. Wir fördern Nachwuchs gezielt und wir bieten regelmäßig Praktika für Studenten und Berufseinsteiger an. Ein Beispiel hierfür ist, dass wir für Entwicklerpositionen Praktika geschaffen haben, um junge Leute an den Beruf heranzuführen. Diese Praktika gehen bei uns mehr in die Tiefe und gleichen eher einer Ausbildung als dem klassischen Praktikum. Dementsprechend dauern sie mit zwölf Monaten auch etwas länger. Wir wählen schon vorher sorgfältig aus, wer für diese Programme infrage kommt, und in der Regel bieten wir unseren Praktikanten im Anschluss eine feste Stelle an. Zusätzlich arbeiten wir mit lokalen Institutionen eng zusammen."

**PC Games:** Welche Studiengänge sind eurer Meinung nach empfehlenswert, wenn man sich eine Zukunft als Spieleentwickler ausmalt?
**Moore:** „Das kommt wieder ganz darauf an, welche Rolle man in der Spieleentwicklung anstrebt. Als Programmierer ist ein Studium mit Schwerpunkt Informatik natürlich hilfreich, während ein Artist von einer künstlerischen Ausbildung profitiert. Es gibt mittlerwerweile auch Studiengänge, die speziell auf Spieleentwicklung ausgerichtet sind, und wir haben schon einige Absolventen eingestellt.
Für viele Positionen, vor allem im kreativen Bereich, ist ein umfangreiches Portfolio genauso wichtig wie ein Studium oder eine Ausbildung. Dadurch bekommen wir ein gutes erstes Bild davon, welche Fähigkeiten, Erfahrung und welchen Stil jemand mitbringt und ob er oder sie unsere Anforderungen erfüllt. Wenn jemand schon mit Cryengine gearbeitet hat, ist das auch ein großes Plus, da wir alle unsere Spiele damit entwickeln."

Heidelberg geht nicht unbedingt davon aus, dass ihre Game-Development-Absolventen direkt bei einem namhaften Entwicklerstudio unterkommen, sondern stattdessen sich erst als Unternehmer in der Spieleindustrie beweisen müssen. Wenn man bedenkt, dass man bis zum Studienabschluss bereits mehr als 15.000 Euro für die Semestergebühren ausgegeben hat und danach noch eine Firma gegründet werden soll, geht man hier ein erhebliches finanzielles Risiko ein – ohne eine wirkliche Garantie, dass man mit dem Gelernten schlussendlich Geld verdienen kann, geschweige denn in der Branche Fuß fasst.

### Der klassische Weg

Es gibt aber auch eine andere Möglichkeit, in der Spielebranche anzufangen. So kann man zum Beispiel ganz klassisch auf einer staatlichen Universität beziehungsweise Fachhochschule etwa Informatik oder Grafikdesign studieren und passende Praktika absolvieren oder sich nach dem Abschluss etwa bei der Studiengemeinschaft Darmstadt zum „geprüften 3D-Spieleenwickler" fortbilden lassen. Der Vorteil hierbei: Auch wenn es mit der Games-Karriere doch nichts werden sollte, hat man zumindest einen allgemein anerkannten Abschluss in der Tasche und zudem deutlich weniger Geld ausgegeben.

Die Fortbildungskurse der Studiengemeinschaft Darmstadt richten sich obendrein nicht nur an Alumni, sondern ebenfalls an Berufstätige in der IT-Branche oder gar an Neu- und Quereinsteiger ohne Programmierkenntnisse. Ein Vorteil ist auch, dass die Schüler die Kurse von zu Hause aus absolvieren, indem sie das nötige Lernmaterial per Post zugeschickt bekommen und auf diese Weise den Umgang mit Tools wie Unity in Eigenregie aneignen. Ergo: Neben der Fortbildung kann man parallel noch weiterarbeiten und muss sich deshalb nicht verschulden.

Zum erfolgreichen Abschluss des etwa 15 Monate langen Kurses bekommt man ein Zertifikat, mit dem man sich laut der Studiengemeinschaft bei Entwicklerstudios bewerben kann. Wie hoch die Chancen tatsächlich stehen, mit einem solchen Zertifikat bei einem namhaften Unternehmen unterzukommen, ist aber schwer zu sagen. Empfehlenswert ist wohl daher, dass man das Gelernte auch privat umsetzt und so einige Spielkonzepte für die Bewerbungsmappe umsetzt.

### Ausbildung zum Fachinformatiker

Ein anderer Weg mit deutlich mehr Praxisnähe ist die Ausbildung zum Fachinformatiker direkt bei einem Entwicklerstudio. In Deutschland gibt es über 420 Unternehmen, die sich auf Game Design spezialisiert haben – darunter vielen Gamern bekannte Namen wie Blue Byte oder Crytek, aber ebenso kleinere Studios, von denen die meisten von uns noch nie etwas gehört haben.

Leider können nicht all diese Firmen Ausbildungsplätze anbieten, zumal es sich beim Großteil der Unternehmen um Start-ups handelt, die mit wenigen Angestellten Indie-, Handy- oder Browserspiele entwickeln. Doch es gibt auch Firmen wie das in Bamberg ansässige Browserspiele- und Apps-Studio Upjers (mehr über das Unternehmen im Kasten auf der nächsten Seite), die jedes Jahr bis zu drei Fachinformatiker in Zusammenarbeit mit einer Berufsschule ausbilden.

Natürlich wird man bei Upjers nicht das nächste *Mass Effect* oder *Call of Duty* entwickeln dürfen, aber das Handwerk eines Spieleentwicklers können die Bamberger ihren Auszubildenden in drei Jahren trotzdem beibringen. Zum Curriculum gehören etwa die zurzeit sehr angesagte App-Programmierung in C++ und die nötigen Kenntnisse in Datenbankenerstellung mit MySQL. In der Regel werden die Auszubildenden auch übernommen und sie können sich bereits im letzten Lehrjahr selbst aussuchen, in welchen Bereich der Spieleentwicklung sie sich vertiefen möchten.

Nach dem Abschluss der Ausbildung kann man sich aber auch bei anderen Studios bewerben, die vom Line-up einem eher zusagen und hat dank der Praxisnähe bereits einige Arbeitsproben für die Bewerbungsmappe angesammelt.

### Arbeitsproben gehen vor

Wie wir schon zu Beginn feststellten, einen regulären Weg in die Industrie, wie ihn etwa Maschinenbau- oder BWL-Studenten haben, gibt es für die Spielebranche in Deutschland nicht – und es ist auch fraglich, ob sich daran in den nächsten Jahren etwas verändert. Die von uns vorgestellten Beispiele sind nur einige (und nicht unbedingt optimale) Möglichkeiten, wie man mit der Karriere loslegen kann. Es gibt auch Leute, die bei Entwicklerstudios untergekommen sind, obwohl sie zuvor etwa eine Doktorarbeit in Biologie geschrieben haben oder ihr Ger-

Bei großen Studios werden nur noch selten Alleskönner eingesetzt, die sich um die gesamte Spieleentwicklung kümmern. Stattdessen arbeiten in den Unternehmen zum Beispiel Coder, die sich ausschließlich um das Programmieren kümmern.

3D-Modellierung und -Animation ist sehr zeitaufwendig. Auch für ziemlich einfache Spielcharaktere brauchen die Entwickler mehrere Tage.

manistikstudium abgebrochen haben. Am Ende scheint es wichtiger zu sein, dass man in dem, was man macht, auffällig talentiert ist und die Bewerbungsmappe eine Fülle von Arbeitsproben enthält.

Man sollte außerdem bedenken, wie Kevin Moore von Crytek im Interview betont (siehe Kasten links), dass aufwendige Spieleprojekte von riesigen Teams realisiert werden, unter denen nicht nur Programmierer, Grafiker und Game-Designer zu finden sind. Ebenso brauchen die Studios fähige Fachleute für die Qualitätssicherung und das Projektmanagement oder auch Marketing-Experten, die nur am Rande mit dem zu tun haben, was man sich unter Game-Design vorstellt.

**Entwicklungsland Deutschland?**

Insgesamt arbeiten heute mehr als 30.000 Menschen in Deutschland in der Spieleindustrie. Damit ist die Branche bei Weitem kein Randphänomen, sondern ein bedeutender Arbeitgeber. Da wundert es einen doch sehr, dass der Staat beziehungsweise die staatlichen Hochschulen es bislang so stark vernachlässigt haben, mehr dedizierte Studiengänge und Ausbildungsmöglichkeiten zu schaffen, die das nötige Fachwissen für die Entwicklung vermitteln.

Es versteht sich fast von allein, dass sich hierzulande zudem noch vieles andere verändern muss, damit sich Deutschland als ein attraktiver Standort für Spieleentwicklung etabliert. So werden zum Beispiel angehende Filmemacher vom Staat deutlich stärker gefördert als die Spieleindustrie. Woran das liegt, kann man nicht wirklich erklären, zumal Spiele global gesehen deutlich mehr Umsatz machen als Filme. Wenn man, wie wir festgestellt haben, oft dazu gezwungen wird, eine Firma als angehender Spieleentwickler zu gründen, sollte der Staat auch das vielversprechende Start-up fördern. Ein weiterer Schwachpunkt betrifft die Kooperationen zwischen Universitäten und Entwicklerstudios. In etablierten Studiengängen ist es gang und gäbe, dass die Hochschulen sich mit Firmen über die Anforderungen der Industrie unterhalten und ihr Curriculum entsprechend gestalten. So haben Absolventen, die etwa Maschinenbau studiert haben, allein mit ihrer Qualifikation hohe Chancen, nach dem Abschluss bei einem namhaften Hersteller unterzukommen. An dieser Problematik arbeiten zwar die (privaten) Hochschulen, die Entwicklerstudios und der Bundesverband Interaktive Unterhaltungssoftware, aber die Ergebnisse lassen noch weitestgehend auf sich warten.

Insgesamt konnten wir das Gefühl nicht loswerden, dass die Spielebranche in Deutschland im Bereich der Ausbildung noch in den Kinderschuhen steckt. Deshalb können wir aktuell nur allen anraten, erst dann die Karriere eines Spieleentwicklers ins Auge zu fassen, wenn man sehr viel Herzblut und Opferbereitschaft mitbringt und damit klarkommt, dass es keinen regulären Weg in diese Branche gibt. Das ist nicht nur schade, sondern auch für die Zukunft des Spieleentwicklungsstandortes Deutschland kein gutes Zeichen. So gehen der hiesigen Spieleindustrie Jahr für Jahr Talente verloren, weil ein passendes Studium beziehungsweise die Karriere mit viel zu vielen Fragezeichen und Risiken verbunden ist. ❑

## WER ODER WAS IST EIGENTLICH UPJERS?

**Das Entwicklerstudio aus Bamberg dürfte den wenigsten unter uns ein Begriff sein. Kein Wunder: Die Firma konzentriert sich auf Browserspiele und Apps.**

Dabei gehört das Unternehmen mit seinen aktuell rund 100 Mitarbeitern aber zu den größeren der in Deutschland ansässigen Studios. Der Anfang war wie bei den meisten Entwicklern eher klein: Klaus Schmitt gründete die Firma 2006 in Memmelsdorf mit lediglich zwei weiteren Mitstreitern. Im selben Jahr wurde die Wirtschaftssimulation *Kapiland* als „Bestes Browsergame des Jahres" ausgezeichnet. Als erster großer Publikumserfolg gilt hingegen der Gartenbau-Simulator *Wurzelimperium*. Wegen der großen Zugkraft der nachfolgenden Titeln wie *My Free Farm*, *My Free Zoo* und *My Little Farmies* hat sich Upjers auf dem Free2Play-Markt der casuallastigen Spiele dauerhaft etablieren können und entwickelt mittlerweile verstärkt Apps (für iOS und Android) zu seinen Titeln. Was das Bamberger Studio zudem auszeichnet, ist die Möglichkeit, sich zum Fachinformatiker im Bereich Anwendungsentwicklung ausbilden zu lassen. Jedes Jahr fangen zwei bis drei angehende Spieleentwickler in der Firma an und bekommen in Zusammenarbeit mit einer Berufsschule die Kenntnisse vermittelt, die man aktuell für das Programmieren von Apps und Browsergames benötigt. Außerdem bietet das Unternehmen auch Praktikumsplätze für angehende Game-Designer. Mehr Informationen findet man auf www.upjers.com.

*My Free Farm 2* gehört zu den neuesten Free2Play-Spielen von Upjers und ist für Android und iOS erschienen.

Klaus Schmitt gründete Upjers im Jahr 2006.

# ROSSIS RUMPELKAMMER

## EINSICHTEN RAINER ROSSHIRT

„Ich liebe moderne Technik und bin ihr ausgesprochen zugetan, was bei meinem Beruf ja eigentlich eine Grundvoraussetzung ist. Ich liebe auch Hunde – bin aber immer auf der Hut, nicht gebissen zu werden. Ganz genauso halte ich es auch mit der Technik."

Mein Auto ist daher ganz bewusst ein eher altertümliches Modell, mit so wenig elektronischen Komponenten wie möglich. Also eine aussterbende Spezies. Glaubt man den Verkehrsexperten, so werden autonom fahrende Autos bald alltäglich werden und wenn sie sich dereinst durchgesetzt haben, wird sich die Zahl der Verkehrstoten gegen null einpendeln. Theoretisch schön und auch durchaus machbar. Leider wird die Realität anders aussehen! Schon jetzt ist der Tempomat in meinem Dodge eigentlich vollkommener Unfug. Wenn ich ihn bei Erreichen der erlaubten Höchstgeschwindigkeit zuschalte, kann ich darauf warten, bis irgendein Kleinwagenfahrer sich provoziert fühlt, überholt und auf meine Spur einschert, nur um dann sofort seine Geschwindigkeit zu drosseln. Ich will den Sicherheitsabstand (den es aus gutem Grund für IHN gibt) einhalten, muss also abbremsen und schaffe damit wiederum eine Lücke, die den nächsten Spacken zu genau demselben Manöver animiert. Wenn ein Tempomat schon eigentlich zu schlau für den Alltag ist, wie mag es dann erst mit selbstfahrenden Autos aussehen? Sie berechnen in Windeseile alle widrigen Umstände, die eintreten könnten, und reduzieren vermutlich im Zweifelsfall die Geschwindigkeit. Dies hätte zur Folge, dass solche Vehikel in den Innenstädten mutmaßlich mit 3-4 km/h unterwegs wären, allerdings nur, solange keine gravierenden Ereignisse wie Regen oder gar Schnee dagegensprechen. Dann wird's leider nicht ganz so flott gehen, befürchte ich.
Sollte ich da falsch liegen, würde mich das durchaus freuen. Mit einem selbstfahrenden Auto über die Autobahn zu äh… gefahren zu werden muss sehr entspannend sein. Leider werden die Dinger von Computern gesteuert und wer noch nie erlebt hat, dass ein Computer unter ungeklärten Umständen einfach „abgestürzt" ist, möge sich melden, damit wir alle ein Exemplar seines Wunderwerks erwerben können.
Was macht das autonome Auto in solch einen Fall? Nichts? Abbremsen auf der Autobahn? Egal was es machen wird – ich möchte garantiert nicht in der Nähe sein, geschweige denn in der Kiste sitzen.
Man sollte auch bedenken, dass Computer von Menschen programmiert werden und Menschen machen ständig Fehler. Bei meinem PC oder Handy kann ich darüber noch lachen und Witze machen. Wenn mein Auto aber irgendwann auf der Autobahn links abbiegt wegen eines Programmfehlers, ist mein Sinn für Humor dann doch überfordert.
Ich bin mir auch sicher, dass solche rollenden Rechner ständig irgendwelche Daten an irgendwen übermitteln. Versicherung wurde nicht bezahlt? Macht nichts – das Auto wurde per Fernwartung stillgelegt. Nicht angeschnallt? Macht auch nichts. Das Auto erkennt es selbstständig und sorgt dafür, dass das Bußgeld gleich vom Konto abgezogen wird. Sie parken oft vor Spielkasinos? Das ist verdächtig und wird das Finanzamt mobilisieren, wegen nicht angegebener Einkünfte. Sie haben Übergewicht? Auch das ist kein Problem. Das Auto meldet dies an Ihre Krankenkasse, die es umgehend deaktiviert und Ihnen ein Fahrrad empfiehlt.
Sie glauben jetzt, dass ich ein wenig paranoid bin und spinne? Ja, das hoffe ich auch.

## Juristisch

„Dringend lesen"

*Achtung*
*Landgericht Berlin Richterin Diana Pohl Sehr geehrte/r Dame/Herr, Aufgrund der Anwesenheit bei der Herstellung von einem Strafverfahren gegen Sie, bieten, um die Dokumente zu lesen, um eine Erklärung über die Begründetheit zu geben. Dringend lesen bis zum 25. December 2015 . Dokumente zur Voruntersuchung in Zip file.*
*Mit freundliche Grüßen Diana PohlLandgericht Berlin*

Dass eine Richterin jemanden per E-Mail kontaktiert, ist nahezu ausgeschlossen. Dass sie sich in eigenwilligem Deutsch ausdrückt (um es freundlich zu formulieren), macht die Sache nicht glaubwürdiger. Leider bin ich mir sicher, dass dennoch einige sich erschrecken, darauf reinfallen und die Zip-Datei auf ihren Rechner holen. Ein guter Filter für SPAM ist heutzutage unerlässlich. Aber leider verpasst man so auch Werke mit nicht zu unterschätzendem Unterhaltungswert. Um dies zu würdigen, erfand ich das Kunstwort „Spamedy", welches sich aus – logisch – Spam und Comedy zusammensetzt. Die schönsten Beispiele von Spamedy werde ich euch hier in loser Reihenfolge und sporadisch vorstellen, wobei ich auch gerne Beispiele von Lesern annehme. Dieses wunderbare Exemplar schickte mir übrigens Christian zu. Vielen Dank dafür.

## Getürkt

„Ich wollte euch nur beruhigen"

## WER BIN ICH?

**Manche glauben, einem Menschen ansehen zu können, welchen Beruf er ausübt. Gehört ihr auch dazu?**

Vormonat: Unsere Sandra wurde von niemandem erraten und der Preis bleibt somit im Pott.

Wenn ihr die Funktion des Kollegen/der Kollegin richtig einordnet, seid ihr vielleicht der monatliche Gewinner eines Spielepakets. Teilnehmen kann jeder, der mir eine E-Mail schickt.

## E-MAIL & POST-ADRESSE

**rr@pcgames.de**

**Anschrift:** Rossis Rumpelkammer
Computec Media GmbH/PC Games
Dr.-Mack-Straße 83
90762 Fürth

*Servus Rossi,*

*in den letzten Ausgaben sind mir die Veränderungen, die ihr derzeit einführt, sehr positiv aufgefallen. Alles wirkt runder, moderner, auch die erhöhte Zahl an lesbaren Kolumnen zu interessanten, aktuellen Themen sagt mir sehr zu. Weiter so! Tatsächlich hat mich allerdings der empörte Brief eines türkischen Mitbürgers in Ausgabe 08/15 (nicht lachen, das ist ernst gemeint) dazu bewogen, letztlich die Finger in die Tasten zu hauen. Bei meinem werten Landsmann entging seinem scharfen Blick die Nutzung des Wortes „getürkt" in eurer Zeitschrift nicht, welches mich einst erschrecken ließ – als ich es zum ersten Mal in der Grundschule vernahm. Daher gehe ich davon aus, dass der Autor des Leserbriefs sich in etwa auf derselben kognitiven Entwicklungsstufe wie ich damals befindet, d. h. dem Geist eines 6-7-Jährigen, anders kann ich mir seinen blumigen Worterguss auch nicht erklären. Jemanden in einem Brief als rassistisch und feindselig zu bezeichnen, während allein der Einleitungssatz schon von eigenen rassistischen Vorurteilen sprudelt, ist für manche auch eine Leistung. Ich wollte euch nur beruhigen, dass auch andere Türken das Blatt lesen (schon lange dazu, über 15 Jahre) und dass ich persönlich bisher noch nie auch nur ansatzweise das Gefühl hatte, ihr würdet meine zarten türkischen Gefühle verletzen.*

*Gruß aus dem Nachbarstädtchen Lebkoungcity*

*Gökhan*

Vielen Dank für deine E-Mail. Ich kann mir zwar vorstellen, dass der Begriff „getürkt" inzwischen irgendwie nicht mehr zeitgemäß und auch nicht politisch korrekt ist, doch bin ich der Meinung, dass man nicht immer päpstlicher als der Papst sein muss. Wenn dieses Wort verwendet wird, sollte man es immer im Zusammenhang sehen. Dann wird man feststellen, dass dabei keineswegs zwangsweise einer Bevölkerungsgruppe etwas unterstellt wird. Wollte man alle Stolpersteinchen der deutschen Sprache vermeiden, würde sich das sehr gestelzt und geschraubt anhören. Und wer etwas finden will, um sich äh… aufblasen zu können, wird vermutlich in jedem Schriftstück etwas Passendes finden. Epistel wie die von dir genannte kommen zum Glück sehr, sehr selten hier an und es freut mich auch, dass es mehr als genug Menschen wie dich gibt, die zeigen, dass vor Zorn übersprudelnde, türkischstämmige (statt „türkisch" könnte man genauso gut deutsch, spanisch, französisch oder eine beliebige, andere Nationalität einfügen) Mitbürger eben alles, nur nicht die Norm sind. In Bayern sagt man, dass ein Depp halt ein Depp ist, egal woher er kommt. Für mich ist dieser Fall damit endgültig geklärt und erledigt. Das Problem, wie denn nun das Zeichen für „Vorsicht – zwei weiße Haie" in der Taucherzeichensprache lautet, konnte übrigens noch immer nicht geklärt werden.

# Maulwurf

„Die blutige Rückseite des Fetzens"

*Hallo Rainer,*

*ich habe eben von deinem Maulwurfsproblem gelesen. Du wirst dich freuen zu erfahren, dass ich eine Lösung für dich habe. Du musst eine mächtige biologische Waffe zum Einsatz bringen: einen Siberian Husky. Unser Hof war früher auch von kleinen Erdhügeln übersät, bis der Hund kam. Ich dachte erst, dass die Maulwürfe einfach durch den Geruch verscheucht werden. Aber eines Tages hob ich auf dem Hof etwas auf, dass ich für ein Stück von einem Putzlappen oder Ähnliches hielt. Bis ich die blutige Rückseite des Fetzens bemerkte. Als ich mich dann noch mal am Boden umsah und weitere kleine Körperteile fand, wurde mir klar, was tatsächlich mit den Maulwürfen geschah (und dass ich ein Stück Haut von einem in der Hand hielt). Wenn du mit den massiven Kollateralschäden leben kannst, die er auf dem Grundstück anrichten wird (Opfer müssen gebracht werden!), dann ist ein Siberian Husky die Lösung deines Problems.*

*Bis dann, Nico*

Vielen Dank für den Rat, der allerdings für mich nicht brauchbar ist. In meinem Haus und Garten werden keine Mitbewohner gefressen, auch wenn sie unerwünscht sind! Nenn mich von mir aus „Prinzessin", aber ich erschlage nicht einmal Fliegen. Spinnen werden von mir, dank einer ausgeklügelten Fangmethode, ohne Beschädigung umgesiedelt.

Zudem habe ich bereits einen Hund, der ganz sicher etwas dagegen hätte, sein Revier teilen zu müssen. Bezüglich des Maulwurfs ist er allerdings nicht hilfreich, da er den Jagdinstinkt einer Gurke hat. Ausnahmen macht er da nur, wenn es um läufige Hündinnen geht. Denen stellt er mit Inbrunst nach. Da der Maulwurf weder zum Fressen, noch zum Vö… äh… Liebhaben ist, geht er ihm links am Schwänzchen vorbei. Weitere Tipps, sofern sie mit meiner Tierliebe vereinbar sind, werden sehr gerne angenommen, da das Problem nach wie vor ungelöst ist.

**ROSSI SHOPPT** — **Rossi testet jeden Monat ein Produkt – auf seine eigene Verantwortung.**

## Skelett-Handschuhe

Halloween steht quasi vor der Türe, und da kommen diese Handschuhe gerade richtig. Zudem sind sie für verhältnismäßig schmale € 4,95 zu haben – da bleibt noch Geld für Süßes. Die Handschuhe sind sehr dünn, allerdings sind die Knochen darauf kein simpler Aufdruck, sondern „plastisch" und aufgeklebt. Abgesehen von Fasching und Halloween mag mir jedoch nichts einfallen, wozu sie wirklich zu gebrauchen wären. Obwohl – ich habe sie sehr gern im Sommer auf dem Motorrad getragen. Ist zwar absoluter Blödsinn, sieht aber dafür extrem scharf aus!

http://www.monsterzeug.de

Bildquelle: http://www.monsterzeug.de

# Handschrift

„Unnötig Toner bzw. Farbe"

*Hallo RR,*

*in eurer September-Ausgabe habt ihr ein schönes Gewinnspiel. Ihr schreibt auch, wie man daran teilnehmen darf. Entweder per E-Mail oder mit Postkarte. Dass ich bei einer Teilnahme per E-Mail meine Adresse nicht gleich übermitteln muss, das scheint mir eingängig. Aber wie viele der Jugendlichen heute wissen, dass es bei einer Postkarte ohne Absender nicht mehr nachvollziehbar ist, von wem sie stammt? Vermutlich wird das allerdings wieder dadurch revidiert, dass die Jugendlichen heute keine Postkarten mehr nutzen und gleich per E-Mail antworten … Daher wird sich der Hinweis, dass bei Postkarten die Adresse mit anzugeben ist, auch beim nächsten Gewinnspiel nicht lohnen und nur unnötig Toner bzw. Farbe verbrauchen.*

*Viele Grüße: Walzi*

Ob du es glaubst oder nicht – es kommen tatsächlich immer wieder vereinzelt Postkarten zu Gewinnspielen hier an. Und nach meiner Schätzung sind 80 % der Schreiber auch so schlau, ihren Absender anzugeben. Natürlich könnte man jetzt auf den Hinweis mit der Postkarte verzichten. Allerdings bin ich mir sicher, dass dann just in diesem Augenblick Hunderte Leser ihre lang verschollene Vorliebe für dieses obsolete Medium wiederentdecken und lautstark protestieren würden. Dafür würden wir an Druckkosten ganz genau 0,00 Euro sparen, da wir den Platz für diesen Satz ja nicht einfach unbedruckt lassen könnten. Auch Leserbriefe kommen übrigens nach wie vor auf Papier oder Karte bei mir an. Allerdings könnte ich die jährliche Anzahl inzwischen zählen, selbst wenn ich keine Sandalen anhabe

(die Finger würden genügen – Anm. für alle, bei denen Scherze gerne etwas klemmen). Und du wirst lachen – ich bin gar nicht böse über diese altertümliche Übermittlung von Inhalten. Sie ist viel persönlicher als eine schnöde E-Mail. Und wer würde sich nicht über eine Postkarte mit einem schönen, originellen Motiv freuen? Zu einem Comeback wird es aber leider nie kommen, da ich befürchte, dass die Mehrheit der Bevölkerung inzwischen die Handschrift verlernt hat. Jemand, der einen Text nicht tippen kann, ohne in jedem Wort mindestens einen Rechtschreibfehler zu machen, obwohl ein Programm zur Textkorrektur durchaus das Schlimmste verhindern könnte, ist mit Stiften rettungslos überfordert! Rettet die Handschrift – schreibt gelegentlich, statt zu tippen! Und nein, das tut ganz bestimmt nicht weh. Na ja – zumindest dem Schreiber nicht …

## Besuch

„Einen großen Wunsch erfüllen“

*Sehr geehrte Mitglieder der Redaktion,*

*zum 18. Geburtstag unseres Sohnes möchten wir ihm einen großen Wunsch erfüllen. Er ist begeisterter Leser Ihrer Zeitschrift und träumt davon, die Redaktion besuchen zu können. Wir wären Ihnen sehr dankbar, wenn Sie uns bei dieser Wunscherfüllung helfen und uns eine Nachricht zukommen lassen könnten.*

*Mit den besten Grüßen aus dem Spessart: W.A.*

Sehr geehrter Leser, kann ich davon ausgehen, dass auch wir bei Ihnen willkommen sind? Als bevorzugte Snacks werden von meinen Kollegen übrigens Pizza, Bratwurst, Leberkäse, Apfelkuchen und Schokoladentorte genannt – gerne auch in Kombination. Unsere favorisierten Zeiten für Besuche sind zwischen 19 und 23 Uhr – außer an Wochenenden. Da kann es auch etwas später werden. Wir bitten darum, dass ausreichend Parkplätze vor Ihrem Haus freigehalten werden.

Nein, das ist natürlich nicht ernst gemeint. Ich kann Ihren Filius da sehr gut verstehen. Allerdings kann ich auch meine Kollegen verstehen, die am liebsten ihrer Arbeit ungestört nachgehen möchten. Es wäre für Ihren Spross ja auch ziemlich frustrierend, wenn er in unseren Räumlichkeiten herumirrt und niemand groß Notiz von ihm nimmt.

Und bedenken Sie auch, wenn wir Ihrem Stammhalter zum Geburtstag eine Führung gönnen, müssten wir es, der Gerechtigkeit halber, auch unseren anderen Lesern zugestehen. Was zu einem ziemlichen Gedränge in den Büros führen würde. Aber extra dafür veranstalten wir ja gelegentlich unsere Abonnententage, bei denen sich unsere Abonnenten anmelden können und eine VIP-Führung erhalten, samt Rundumbetreuung, Häppchen, Schnittchen, Kaffee, Tee, Limo, Cola und kleinen Geschenken. Das Anfassen der Redakteure ist dabei seitens der Geschäftsleitung erlaubt, findet jedoch auf eigene Gefahr statt.

## Irgendetwas

„Irgendeine Fehlermeldung“

*Hallo zusammen,*

*ich habe ein Digitalabo abgeschlossen, da geht aber irgendetwas schief und ich bekomme auch bei der Anmeldung bzw. Registrierung immer wieder irgendeine Fehlermeldung. Muss das bezahlt werden oder mache ich etwas anderes falsch?*

*Mit freundlichen Grüßen: Christian Schalk*

Ihrer Beschreibung nach ist das Problem eigentlich ganz einfach zu lösen! Wenn irgendetwas schiefgeht und irgendeine Fehlermeldung ausgegeben wird, hilft es eigentlich immer, wenn irgendwo in den Einstellungen irgendetwas irgendwie geändert wird. Ein digitales Abo muss natürlich nicht bezahlt werden, wenn Sie bei irgendwem irgendeinen Antrag auf ein Freiabo aus irgendwelchen Gründen beantragt haben, welches dann irgendwie bewilligt wurde. Eigentlich hätte dieser Text auch gerappt werden können, fällt mir irgendwie grad auf …

## Quiz

„Die Dame auf dem Bild“

*Hallo Rainer,*

*die Dame auf dem Bild ist eine Angestellte! Wenn ich jetzt etwas gewonnen habe, schreib mir bitte kurz, damit ich dir meine Anschrift für den Preis gebe.*

*Beste Wünsche von Jonas Thile*

Ich möchte für dich, und all die anderen Schnelldenker, anmerken, dass man sich schon etwas mehr einfallen lassen muss, als nur das Offensichtliche, um hier etwas abgreifen zu können. Es genügt nicht, das Geschlecht der Person zu erkennen, was in diesem Fall zudem auch sehr einfach war, und festzustellen, dass sie hier beschäftigt ist. Der Preis für die dreisteste Zuschrift zum Gewinnspiel ist dir aber auf jeden Fall sicher.

## LESER DES MONATS

**Wer auch ein interessantes Foto hat und es hier sehen will – ihr kennt meine E-Mail-Adresse.**
**Alle Fotos früherer Ausgaben und etliche unveröffentlichte findet ihr übrigens auf pcgames.de -> Forum -> Spielwiese.**

Jan mutterseelenallein in Irland,

Florian mächtig beeindruckt in Spanien

Felix in Dänemark vor einem Friedenspanzer.

# ROSSIS Speisekammer

## Heute: Rossis Brownies

Foto: Fotolia / © M.studio

### Wir brauchen:

- 100 g Zartbitterschokolade
- 75 g gehackte Mandeln
- 4 Eier
- 175 g Zucker
- 1 Pck. Vanillezucker
- 1 Pck. Vanillezucker
- etwas Butter
- 100 g Mehl
- 200 g Vollmilch-Kuvertüre
- 1 Chilischote (frisch oder getrocknet)

Brownies sind eine amerikanische Spezialität, die aber auch hierzulande mundet. Dabei sind die leckeren Dinger recht einfach zu machen.

Zuerst raspeln wir mit einem Messer oder einer Raspel die Schokolade klein und lassen sie zusammen mit der Butter bei schwacher Hitze schmelzen. Wichtig – ehe wir weitermachen, erst etwas abkühlen lassen. Die Eier, den Zucker und Vanillezucker schlagen wir schaumig, was mit einem Schneebesen prima geht. Dann rühren wir die Schokoladenmischung darunter und geben das Mehl und die Mandeln dazu. Den Teig in eine etwas eingefettete, quadratische Backform von ca. 20 x 20 cm Größe (gibt es für wenige Euros zu kaufen) einfüllen und glattstreichen. Zur Not geht auch ein rechteckiger Bräter oder ein normales Backblech. Den Backofen auf 175 Grad vorheizen und 20 Minuten lang backen.
Jetzt wären wir im Prinzip schon fertig, bräuchten die Brownies nur noch mit Puderzucker bestreuen und in handliche Stücke schneiden.
Aber wir wollen ja Rossis Spezial-Brownies machen! Dazu halbieren wir die Chili längs, entfernen die Kerne und schneiden sie in sehr kleine Stücke (die Schote – nicht die Kerne!), die wir über den warmen Kuchen verteilen. Die Kuvertüre wird geschmolzen und ebenfalls gleichmäßig über allem verstrichen. Sobald die Glasur etwas fest wird, den Kuchen in Quadrate schneiden und abkühlen lassen. Fertig.
Tipp: Wer es ganz extrem haben will, kann auch alles noch zusätzlich mit Schoko- oder Kokosstreuseln verzieren!

**Wie hat es dir geschmeckt? Sage mir deine Meinung!**
Auch über ein Foto von deinem Ergebnis würde ich mich freuen.
Die besten Rezepte aus vergangenen Ausgaben findest du übrigens hier: pcgames.de ➲ Forum ➲ Spielwiese

Vor 10 Jahren

# Oktober 2005

**Von:** Stefan Weiß

Spiele, Geschichten und Kurioses aus vergangenen PC-Games-Abgaben

▶ Die prall gefüllte Games-com-Ausgabe war mit jeder Menge an hochkarätigen Spielen besetzt: Allen voran die exklusive, siebenseitige Titelstory zu *The Elder Scrolls 4: Oblivion*, die Rollenspielfans das Wasser im Mund zusammenlaufen ließ.

## Redaktionssabbern!

### Bethesda zeigte uns *Oblivion* und wir waren baff!

Heinrich Lenhardt war aus dem Häuschen und er hatte allen Grund dazu. Unser Berichterstatter vor Ort durfte sich von Bethesdas Producer Todd Howard exklusiv das neue *Elder Scrolls 4* zeigen lassen. Mit beeindruckender Optik legte *Oblivion* die Messlatte für Grafik im Rollenspielbereich ein ganzes Stück höher. Technikschmankerl wie Normal-, Spectral- und Parallax-Mapping gehörten ebenso dazu wie die Verwendung mehrerer Texturschichten, HDR-Ausleuchtung sowie eine großzügige Portion Pixel-Shader. Damit war für uns recht schnell klar, dass die Redaktionsrechner bis zum Test von *Oblivion* dringend einer Grafikkartenüberholung bedurften. Aber auch inhaltlich versprach Bethesda, mit *Oblivion* etliche Gameplay-Mängel aus dem schon mehr als erfolgreichen Vorgänger *Morrowind* zu beseitigen. So erwartete uns ein überarbeitetes Talent- und Kampfsystem und in puncto Monster- sowie Schätzegenerierung, künstliche Intelligenz und Spielkomfort sollte es spürbare Fortschritte geben. Na ja, gerade die beiden letztgenannten Punkte konnten wir am Ende nicht gerade bestätigen – aber damals bei unserem Studiobesuch klang alles so, als würde Bethesda es schaffen, Fantasy-Träume wahr werden zu lassen. Dass *Oblivion* ein Fest für die Community werden könnte, war schon bei unserem Interview mit Todd Howard erkennbar, als er uns ankündigte, dass das Spiel zusammen mit der neuesten Version des Construction Sets, also des Editors, erscheinen werde. Und trotz der sich später im Test zeigenden Schwächen zählt *The Elder Scrolls 4: Oblivion* bis heute zu den ganz großen Titeln im Rollenspielgenre – und das hat Bethesda zweifelsohne den Fans zu verdanken, die in Form von unzähligen Mods für Verbesserungen und neue Inhalte sorgten.

## Hässlich, aber gut!

### Chris Taylors Action-RPG überzeugte inhaltlich.

Entwickler: Gas Powered Games
Titel vom gleichen Entwickler:
- Dungeon Siege (abgewertet: 84%)
- Supreme Commander (in Entwicklung)

Publisher: Microsoft
Sprache (Handbuch): Deutsch (Deutsch)
Zielgruppe: Einsteiger, Fortgeschrittene, Profis
Mehrspieler (PC/Netz/Internet): 1/4/4
USK-Alterseinstufung: Ab 12 Jahren

HARDWAREANFORDERUNGEN
Minimum: 1.500 MHz, 512 MB RAM, Klasse 2
Spielbar: 2.500 MHz, 512 MB RAM, Klasse 3
Optimum: 3.000 MHz, 1 GB RAM, Klasse 3

PRO UND CONTRA
+ Rasante, teils anspruchsvolle Kämpfe
+ Motivierende Charakter-Entwicklung
+ Viele Gegenstände wecken Sammelwut
+ Riesige Welt mit vielen Nebenquests
− Grafisch nicht mehr 100%ig zeitgemäß

PC-GAMES-TESTURTEIL
EINZELSPIELER 86
Grafik: Befriedigend (72)
Sound: Gut (88)
Steuerung: Gut (86)
Mehrspieler: Gut (80)

Spieletesterin Petra Fröhlich traf es mit ihrem Kommentar auf den Punkt: „*Dungeon Siege 2* ist teilweise so überraschend hässlich, als wollten die Entwickler extra darauf hinweisen, dass sie den inneren Werten diesmal mehr Wichtigkeit zugestanden haben als der Optik. Doch es fällt mir schwer, eine Verbundenheit zum Charakter aufzubauen, wenn sein magisches Großschwert der Gedärmestampfung aussieht wie ein überdimensionaler Läusekamm.“ – Oh ja, *Dungeon Siege 2* bot reichlich Grund, um die Stirn zu runzeln. Die deutsche Version war voll von merkwürdig benannten Items und die Charaktere waren grafisch kaum besser dargestellt als noch im Vorgänger. Trotzdem schaffte es Chris Taylors Fantasy-Schnetzelorgie, den PC Games Award in Silber abzustauben. Woran das lag, fasste Co-Tester Thomas Weiß schön zusammen: „Wenn die Erfahrungspunkte fließen, die Fähigkeiten steigen und sich Schätze häufen, klebt man am Rechner fest. *Dungeon Siege 2* beherrscht diesen Rhythmus des Monstermetzelns, des Heldenausbaus und des Gegenständesammelns – der Vorgänger ist eine Peinlichkeit im Vergleich.“ Doch so schön sich das Action-Rollenspiel als Einzelspieler-Erlebnis gestaltete, so unrühmlich fühlte der sich eigentlich gut gedachte Koop-Modus für bis zu vier Spieler an. So konnte in einem Koop-Kampagnenspiel nur der Gruppenführer Dialoge mit den NPCs führen, während der Rest im Team Däumchen drehen musste. Dafür punktete *Dungeon Siege 2* mit einer fantastischen und riesigen Spielwelt. Dschungelareale, Wüstenlandschaften, Eisregionen, Tempel, Dungeons, Ruinen – in jeder Ecke des digitalen Kontinents gab es etwas zu entdecken. Wer das Spiel verpasst haben sollte, kann es beispielsweise auf Steam zum Schnäppchenpreis erwerben. Allerdings wurde der Mehrspielermodus deaktiviert!

# Verschollener Elb

## *Elveon* klang spannend, wurde aber nie fertig.

Der damals noch existierende Hersteller 10tacle enthüllte auf der Gamescom in Leipzig mit *Elveon* ein vielversprechendes Action-Abenteuer. Für schicke Optik und eine lebendige Spielwelt sollte die Unreal Engine 3 sorgen. Die Story rund um den charismatischen Elbenkrieger und Hauptthelden im Spiel sollte eine dichte Atmosphäre und spannende Unterhaltung bieten. Allein, es blieb beim Traum, ein denkwürdiges Action-RPG zu erschaffen. Anfangs noch mehrmals verschoben, wurde das Projekt drei Jahre später schließlich ganz eingestellt, als 10tacle Pleite ging – schade! Geblieben sind lediglich Artworks, Screenshots und Video-Gameplaymaterial.

VERMISST!!!

Knights of the Temple 2 VS. Elveon

# Leipziger Allerlei

## Schon vor zehn Jahren zog die GC Massen an.

Und wir dachten schon: „Das toppt nix mehr!" Vor zehn Jahren kamen rund 134.000 Besucher zur Spielemesse, die seinerzeit in Leipzig residierte. Genres wie klassische Echtzeitstrategie waren mit etlichen Granaten vertreten: *Age of Empires 3*, *Company of Heroes* und *Der Herr der Ringe: Die Schlacht um Mittelerde 2* zogen die Spieler in ihren Bann. Aber auch andere Hits wie *The Witcher*, *Ghost Recon Advanced Warfighter*, *Dungeon Siege 2*, *FEAR*, *Hitman: Blood Money*, *Just Cause*, *Gothic 3* und viele mehr hatten ihren Messeauftritt. Und heute? Auch wenn es insgesamt weniger Überraschungen in der Branche zu sehen gab – die Besucherzahl kletterte weiter nach oben – sage und schreibe 345.000 Besucher zählte die Gamescom 2015 in Kölle.

Heilige Messe

# Beklopppter Grapscher

## *7 Sins* – einer der schlechtesten *Sims*-Klone im Test

Die Floskel „Sex sells" zieht nicht immer automatisch. Das mussten auch die Entwickler bei Monte Cristo Games feststellen, als sie mit *7 Sins* einen moralisch bedenklichen und grottenschlechten *Sims*-Klon ablieferten. Bedürfnisse mussten in Form der Sünden Habgier, Hochmut, Neid, Trägheit, Völlerei, Zorn und Wolllust befriedigt werden. So galt es in fragwürdigen Minispielchen beispielsweise, Frauen in den Ausschnitt zu spechten, Omis in den Hintern zu kneifen, Insekten von Klobrillen zu pinkeln oder beim Beischlaf in wenigen Sekunden den G-Punkt zu erreichen. Auch Busengrapschen und ähnlicher Unsinn zierte die Feature-Liste. Vielleicht wollte Monte Cristo nach seinen ganz ordentlichen Strategiespielen (*D-Day*, *Medieval Lords* und *1944: Winterschlacht in den Ardennen*) aber auch einfach mal die Sau rauslassen. Das ist ihnen jedenfalls gelungen.

**Titel vom gleichen Entwickler:**
- D-Day (78)
- Medieval Lords (75)
- 1944: Winterschlacht in den Ardennen (79)

**Publisher:** CDV
**Sprache (Handbuch):** Deutsch (Deutsch)
**Zielgruppe:** Einsteiger, Fortgeschrittene
**Mehrspieler (PC/Netz/Internet):** 1/-/-
**USK-Altersreinstufung:** Ab 16 Jahre

**HARDWAREANFORDERUNGEN**
**Minimum:** 1.200 MHz, 256 MB RAM, Klasse 2
**Spielbar:** 2.400 MHz, 512 MB RAM, Klasse 2
**Optimum:** 3.200 MHz, 1.024 MB RAM, Klasse 3

**PRO UND CONTRA**
+ Witzige Minispiele
+ Hübsche 3D-Grafik
– Moralisch bedenklicher Spielinhalt
– Viele Wiederholungen
– Langweilige Dialoge

**PC-GAMES-TESTURTEIL**

| EINZELSPIELER | | |
|---|---|---|
| 60 | Grafik | Befriedigend (79) |
| | Sound | Befriedigend (78) |
| | Steuerung | Befriedigend (75) |
| | Mehrspieler | -- (--) |

# Böse Clan-Mädels

## Skurrile Werbekampgagne für *Bet on Soldier*!

„Wir machen mal PR-Arbeit der besonderen Art", dachte sich wohl Hersteller Frogster Interactive, als es um die bevorstehende Veröffentlichung seines Shooters *Bet on Soldier* (*BoS*) ging. Im Rahmen von LAN-Partys ab einer Größe von 50 Teilnehmern trat der eigens für *BoS* gegründete Girl-Clan mit dem Namen Memento Mori ins Rampenlicht, um sich mit Spielern zu messen. Was aus den vier Mädels geworden ist, bleibt unbekannt. Wir hoffen aber mal, dass es nichts mit dem Untertitel des Clans: „Bedenke dass du sterblich bist" zu tun hat. Für *Bet on Soldier* brachte die PR-Maßnahme nix, das Spiel war voller Bugs und floppte.

Du traust dich nicht!
Wollen wir wetten?
B.O'S Girl Clan

# SAMSUNG Solid State Laufwerke

Lichtgeschwindigkeit für Ihren PC

SAMSUNG

## SAMSUNG SSD 850 EVO Serie

Dank der 3D V-NAND-Technologie können Sie Ihre Programme und Daten gemeinsam auf einem Laufwerk abspeichern. Steigern Sie die Produktivität durch schnelle Datenzugriffszeiten, rasante Programmladezeiten und komfortablem Multitasking. Genießen Sie die bessere PC-Leistung und die großzügige Speicherkapazität dieser SSD.

### 850 EVO 1 TB

- MZ-75E1T0B/EU • 540 MB/s lesen (max.)
- 520 MB/s schreiben (max.)
- 98.000 IOPS lesen • 90.000 IOPS schreiben
- SATA 6Gb/s • 2,5"-Bauform

**354,-**

IMKM4I

### 850 EVO 500 GB

- MZ-75E500B/EU • 540 MB/s lesen (max.)
- 520 MB/s schreiben (max.)
- 98.000 IOPS lesen • 88.000 IOPS schreiben
- SATA 6Gb/s • 2,5"-Bauform

**182,90**

IMJM4I

Powered by 3D V-NAND TECHNOLOGY SAMSUNG

SAMSUNG Solid State Drive

## SAMSUNG 850 PRO Serie

Das Modell 850 PRO bietet maximale Performance selbst für härteste Arbeitslasten und bedingungslose Zuverlässigkeit. Die 3D V-NAND-Technologie von Samsung wurde entwickelt, um auch große Schreibdatenmengen von 40 GB pro Tag zu verarbeiten - das entspricht 300 TB (TBW). Diese SSD ist somit ideal für eine lange Nutzungsdauer.

### 850 Pro 128 GB

- MZ-7KE128BW
- 256 MB Cache (LP-DDR2) • 100.000 IOPS
- 550 MB/s lesen • 470 MB/s schreiben
- SATA 6Gb/s • 2,5"-Bauform

**89,90**

IMHM4K

### 850 Pro 512 GB

- MZ-7KE512BW
- 512 MB Cache (LP-DDR2) • 100.000 IOPS
- 550 MB/s lesen • 520 MB/s schreiben
- SATA 6Gb/s • 2,5"-Bauform

**244,-**

IMJM4K

logitech

399,-

## Logitech G920 DrivingForce

- Lenkbereich: 900 Grad von Anschlag zu Anschlag
- Halleffekt-Lenksensor • Überhitzungsschutz
- Force Feedback mit zwei Motoren
- nichtlineares Bremspedal
- patentiertes Antirutschsystem

NJZL6B

logitech

79,90

## Logitech MX Master Wireless Mouse

- optische Lasermaus • einzigartiges Daumenrad
- intelligentes Scrollrad mit automatischer Geschwindigkeitsanpassung
- Darkfield Laser Tracking
- zwei Verbindungsoptionen

NMZLK700

DELL

63,5 cm (25")

309,-

## Dell UltraSharp U2515H

- LCD-Monitor • 63,5 cm (25") Bilddiagonale • 2.560x1.440 Pixel (WQHD)
- 6 ms Reaktionszeit (GtG) • Kontrast: 1.000:1
- 60 Hz • Helligkeit: 350 cd/m² • höhenverstellbar
- Pivot | Energieeffizienzklasse: B
- DisplayPort-In/-Out, Mini-DP, 2x HDMI/MHL, 5+1x USB 3.0

V7LA32

GAINWARD

739,-

## Gainward GF GTX 980 Ti Phoenix GS

- NVIDIA GeForce GTX 980 Ti
- 1.152 MHz Chiptakt (Boost: 1241 MHz)
- 6 GB GDDR5-RAM (7,0 GHz)
- 2816 Shadereinheiten
- DirectX 12 und OpenGL 4.5
- 3x DisplayPort, 1x HDMI, 1x DVI • PCIe 3.0 x16

JFXW0A01

Sharkoon

36,99

## Sharkoon Drakonia Black Mouse

- optische Lasermaus • 8.200 dpi
- 11 frei belegbare Tasten • 30 G
- Weight-Tuning-System (max. 30g) • Scrollrad
- interner Speicher für Benutzerprofile
- Avago ADNS-9800 • USB

NMZS560

AMD RADEON GRAPHICS SAPPHIRE

349,-

## Sapphire AMD Radeon R9 390 OC Tri-X NITRO

- AMD Radeon R9 390 • 1.010 MHz Chiptakt
- 8 GB GDDR5-RAM (6,0 GHz)
- 2560 Shadereinheiten
- DirectX 12 und OpenGL 4.5
- 3x DisplayPort, HDMI, DVI • PCIe 3.0 x16

JFXS0B01

HYPERX

69,90

## Kingston HyperX Savage

- Solid-State-Drive • SHSS37A/120G
- 120 GB Kapazität
- 560 MB/s lesen • 360 MB/s schreiben
- Phison PS3110-S10 • 100.000/84.000 IOPS
- SATA 6Gb/s • 2,5"-Bauform

IMHM2B10

ASUS IN SEARCH OF INCREDIBLE

1.799,-

## ASUS G751JY-T7158H

- 43,9 cm (17,3") FullHD IPS LED TFT
- Intel® Core i7-4720HQ Prozessor (2,6 GHz)
- 8 GB DDR3-RAM
- 1.000 GB SATA (7.200 U/Min), 256 GB SSD
- NVIDIA GeForce GTX 980M
- USB 3.0, Bluetooth 4.0 • Windows 8 (OEM)

PL8A7T

SAMSUNG

69 cm (27")

259,-

## Samsung S27E450B

- LED-Monitor • 69 cm (27") Bilddiagonale
- 1.920x1.080 Pixel
- 5 ms Reaktionszeit (GtG) • Kontrast: 1000:1
- Helligkeit: 300 cd/m²
- 1x DVI, 1x VGA

V6LU0017

CORSAIR GAMING

79,90

## Corsair CS550M 550W

- Netzteil • 550 Watt Dauerleistung
- Effizienz bis zu 92 % • 9x Laufwerksanschlüsse
- 2x PCIe-Stromanschlüsse • 1x Lüfter
- ATX12V 2.2, ATX 2.03, EPS, EPS12V 2.9x, ATX12V 2.3

TN5V6C00

BALLISTIX

83,90

## Crucial DIMM 16 GB DDR3-1600 Kit

- Arbeitsspeicher • BLS2C8G3D169DS3CEU
- CAS-Latenz: 9
- DIMM DDR3-1.600 (PC3-12.800)
- 2x 8 GB

IEIFC7J4

ZALMAN

39,99

## Zalman Z12

- Midi-Tower
- Einbauschächte extern: 3x 5,25"
- Einbauschächte intern: 5x 3,5", 1x 2,5"
- inkl. zwei Lüfter • Front: 2x USB 3.0, 2x USB 2.0, 2x Audio • für Mainboard bis ATX-Bauform

TQXZ58

Aero Cool

49,99

## Aerocool Aero-800 gray

- Midi-Tower
- Einbauschächte extern: 2x 5,25"
- Einbauschächte intern: 2x 3,5", 3x 2,5"
- inkl. zwei Lüfter • Front: 2x USB 3.0, 2x USB 3.0, 2x Audio • für Mainboard bis ATX-Bauform

TQXRF028

# Win 10 richtig einstellen

Seite 102 Windows 10 bleibt das Top-Thema des Hardware-Teils. In dieser Ausgabe helfen wir euch beim Konfigurieren des OS.

## R9 Nano: Perfekt für den Spiele-Mini

Frank Stöwer

Ich bin ein echter Fan von Mini-PCs, besonders wenn das Mini-ITX-Gehäuse mit spieletauglicher Hardware bestückt werden kann. Daher steht auch bei mir im Wohnzimmer ein dank Core i7-3770K, 8 GByte RAM und einer Asus R9 290X Matrix Platinum für alle aktuellen Titel ausreichend leistungsstarker Spiele-Mini. Der Kleine ist sozusagen mein Konsolenersatz, mit dem ich am Fernseher zocke, und bisher war ich der Meinung, hier die optimale Lösung gefunden zu haben. Dann aber schlug letzte Woche die Radeon R9 Nano in der Hardware-Redaktion auf. Für einen Artikel baute ich den Pixel-Kraftprotz in das wirklich winzige Chieftec BT-04B-U3 und war sofort schwer beeindruckt. Unverzüglich kam mit der Gedanke, dass diese High-End-Karte perfekt in meinen heimischen und im Ikea-Hocker verstauten Spiele-Mini passen würde, obwohl der mit der groß dimensionierten R9 290X von Asus bestimmt nicht unterversorgt ist. Doch es ginge ja noch schneller und vor allem mit einem noch kleineren Gehäuse! Ich benutze hier jetzt bewusst den Konjunktiv, denn die 700 Euro, die AMD für die kompakte High-End-Karte ausruft, hätte ich wohl erst nach einem Lottogewinn. Das ändert allerdings nichts daran, dass ich der Radeon R9 Nano den Top-Spiele-Mini-Technik-Award verleihen würde.

# Die PC-Games-Referenz-PCs

Mit welcher Hardware läuft ein PC-Spiel flüssig und wie viel Geld muss man ausgeben? Diese Fragen beantworten wir anhand von Referenzrechnern aus drei Preiskategorien.

EINSTEIGER-PC
€ 735,-
Seite: 108

MITTELKLASSE-PC
€ 1.255,-
Seite: 110

HIGH-END-PC
€ 2.287,-
Seite: 111

EXPO
MILANO 2015

MTV
EMA
MILAN
2015

25. OKTOBER | 21:00 UHR

LIVE IM TV AUCH BEI NICKNIGHT

UND ÜBER DIE MTV PLAY APP

nick night™ MTV PLAY

Download on the App Store
GET IT ON Google play

PRÄSENTIERT VON

TEZENIS underwear
GUITAR HERO LIVE

# Win 10 richtig einstellen

Das Interesse an Windows 10 steigt, ebenso die Nutzerzahlen. Grund genug, euch unsere in der Zwischenzeit neu entdeckten Konfigurationsmöglichkeiten zu zeigen. **Von**: Reinhard Staudacher

Windows 10 ist nun schon seit gut einem Monat endlich erhältlich. Die Reaktionen bewegen sich zwischen Enthusiasmus, etwas Neues auszuprobieren, und Empörung, die sich vor allem auf die laxe Art und Weise bezieht, mit der das neue Windows die Daten des Nutzers handhabt. Da inzwischen auch die große Masse der Nutzer auf Windows 10 losgelassen wurde, nimmt auch die Anzahl der neu entdeckten Einstellungsmöglichkeiten stetig zu. Deshalb ergänzen wir den Artikel aus der letzten Ausgabe (PC Games 09/15) mit einigen weiteren Seiten und stellen zusätzliche nützliche Tipps vor. Diese Konfigurationsvorschläge haben wir zwar zu thematisch sinnvollen Zusammenstellungen gruppiert, ansonsten folgen wir bei der Erklärung aber keiner speziellen Reihenfolge.

## ALLGEMEINE TIPPS FÜR WINDOWS 10

Zu Beginn ist das frische Media Creation Tool zu nennen, dessen neue Version wir in der letzten Ausgabe der PC Games bereits erwarteten. Die aktualisierte Variante schafft nicht nur das, was auch die Vorgänger-Version konnte – einen Windows-Boot-Stick oder ein brennbares ISO erstellen –, sondern übernimmt auf Wunsch auch gleich das Upgraden des installierten Windows auf Version 10. Hierbei handelt es sich um die derzeit angenehmste Vorgehensweise, um ein Boot-Medium für Windows 10 zu erstellen. Falls ihr euch nur für das ISO entscheidet, wird beim Windows aber noch kein Upgrade durchgeführt, weshalb die anschließende Aktivierung mit dem generischen Installationsschlüssel fehlschlagen wird.

Hier muss zumindest einmal das Upgrade auf dem zu aktualisierenden Rechner stattgefunden haben, damit die Hardware-ID eures Rechners in der Datenbank Microsofts erscheint. Nutzt das Sim Media Creation Tool deshalb zu Beginn die Option „Jetzt Upgrade für diesen PC ausführen".

Das eventuelle Rückgängigmachen einer einmal durchgeführten Aktualisierung auf Windows 10 ist erfreulich einfach: Klickt euch in der Einstellungs-App über „Update und Sicherheit" zum Menü „Wiederherstellung". Dort findet ihr den Schalter zum Rückgängigmachen des Upgrades. Das nimmt nur wenige Minuten in Anspruch und verläuft sogar deutlich einfacher als das Upgrade.

## SO DEAKTIVIERT IHR DEN WINDOWS DEFENDER

Mit Windows 10 entzieht Microsoft dem Nutzer die Möglichkeit, ganz ohne Virenschutz zu arbeiten. Sofern ihr nicht selbst eine solche Software installiert, ist im Hintergrund der Windows Defender aktiv. Leider hat Microsoft keine einfache Möglichkeit geschaffen, diesen auf Wunsch permanent zu deaktivieren – der Schalter im Menü aktiviert sich immer wieder.

Diese Aufgabe übernimmt ein Hilfsprogramm namens Nodefender, das ihr unter pcgh.de/nodef findet. Unsere Erfahrungen mit

dem Tool sind gemischt: Während es auf einem Testsystem einwandfrei funktionierte – auch nach seiner Anwendung und einem Neustart waren die Defender-Dienste deaktiviert und die Optionen in der Einstellungs-App ausgegraut –, blieb es auf einem anderen Windows-10-Rechner ohne Effekt. Zudem scheint die Anwendung des Tools endgültig zu sein, eine funktionierende Methode zum Wiedereinschalten des Windows Defenders konnten wir nicht ausmachen.

## VOM MS- AUF EIN LOKALES KONTO ZURÜCKWECHSELN

Solltet ihr euch bei der Ersteinrichtung von Windows zu schnell durchgearbeitet haben, könnt ihr womöglich den kleinen, blauen Link zum Erstellen eines klassischen lokalen Kontos übersehen und ein Microsoft-Konto angelegt haben. Falls ihr das rückgängig machen wollt, ist keine Neueinrichtung erforderlich. Ihr findet die Option in den Einstellungen unter dem Punkt „Konten". Anschließend klickt ihr unter „Ihr Konto" auf „Trennen". Windows fragt euch nun nach eurem Passwort sowie nach den Daten für das neue lokale Konto. Nach einer Neuanmeldung ist der Umstieg auf das lokale Konto geschafft.

## WENIGER TIPPS, MEHR AKKU

Nach dem Freigeben von Windows 10 wurden Meldungen laut, dass das Betriebssystem nach dem Upgrade teils sehr viel Energie verbraucht. Der Runtime-Broker, ein mit Modern-UI-Apps in Zusammenhang stehender Prozess, nimmt hierbei teils 30 Prozent der CPU-Zeit für sich in Anspruch.

Falls ihr ebenfalls darunter leidet, kann es helfen, die Option „Tipps zu Windows anzeigen" auszuschalten, die ihr in den Einstellungen unter „System" – „Benachrichtigungen und Aktionen" findet.

## HERUNTERLADEN PROBLEMATISCHER UPDATES VERHINDERN

Offiziell bietet weder die Pro- noch die Home-Edition von Windows 10 die Möglichkeit, die Installation von Updates permanent zu verhindern. Microsoft hat jedoch kurz vor dem Release ein Werkzeug vorgestellt, mit dem sich einzelne Updates ausblenden lassen. Dieses ist zwar nur für die Insider-Preview-Version gedacht, funktioniert aber auch wunderbar mit der aktuellen RTM-Build 10240.

Ladet euch das „Show or hide updates"-Programm unter dem Link pcgh.de/hideup herunter. Startet es und klickt auf „Weiter". Wählt nun, ob ihr Updates verstecken oder die bereits versteckten anzeigen möchtet. Im ersten Menüpunkt seht ihr alle Updates aufgelistet, die sich ausblenden lassen. Markiert die gewünschten und klickt erneut auf „Weiter". Dieses Update wird fortan versteckt und ist nur noch unter „Show hidden Updates" sichtbar. Hier macht ihr den Vorgang auch wieder rückgängig.

Das Werkzeug arbeitet nicht nur mit Updates zusammen, sondern auch mit den Treibern, die über Windows Update verteilt werden. Sofern Windows 10 trotz ständiger Deinstallation immer wieder fehlerhafte Treiber von Windows Update installiert – die Synaptics-Treiber für Notebook-Touchpads werden in diesem Zusammenhang öfters genannt –, lässt sich das mit diesem Werkzeug verhindern, ohne dass ihr die Treiber-Updates für euer komplettes System deaktivieren müsst. ❑

Das Downgrade erfolgt erfreulich einfach. Microsoft fragt sogar nach Feedback, was der Grund für das Zurückwechseln auf die alte Windows-Version ist.

## UPGRADE-FUNKTIONSWEISE

**Mit dem Release wurde endlich bekannt, wie Microsoft das Upgrade durchführt. Vollständige Klarheit herrscht aber noch immer nicht.**

Das kostenlose Upgrade qualifizierter Lizenzen auf Windows 10 war eines der wichtigsten Themen vor dem Release. Inzwischen ist auch klar, wie Microsoft das Upgrade technisch löst: Vor der eigentlichen Installation muss der Nutzer das Upgrade über die GWX-App oder das Media Creation Tool durchführen. Die Tools übermitteln die Hardware-ID an die Aktivierungsserver von Microsoft, was das System für das Update freigeschaltet. Denn anders als vermutet bekommt nicht jeder Upgrader einen individuellen Installationsschlüssel, sondern alle einen generischen, für den das System freigeschaltet sein muss. Das bedeutet im Umkehrschluss, dass man derzeit ein neues System nur über das Upgrade-Programm mit einer Upgrade-berechtigten Lizenz eines Vorgänger-Windows für Windows 10 freischalten kann und dass das nach jedem signifikanten Systemumbau erneut geschehen muss. Nach Ablauf der einjährigen, kostenlosen Upgrade-Phase käme das einer Hardware-Bindung gleich. So erklärte uns das auch Microsoft Senior Product Manager Andre Hansel. Eine andere Tonlage vernimmt man jedoch aus dem Microsoft-Aktivierungssupport: Dieser erklärte gegenüber Computerbase, dass zukünftig Tools zum Migrieren auf andere Systeme bereitstehen werden. Die offizielle Pressevertretung von Microsoft wollte das Thema auf Nachfrage indes gar nicht kommentieren. Die Sachlage ist derzeit also noch alles andere als klar. Angesichts der zu erwartenden schlechten Publicity gehen wir aber davon aus, dass Microsoft eine eventuelle Hardware-Bindung wohl nicht durchsetzen würde.

Das neue Media Creation Tool bietet nicht nur die Möglichkeit, bootfähige Windows-10-Medien zu erstellen, es kann den PC auch auf Windows 10 upgraden.

Die „Tipps zu Windows" fielen mehreren Nutzern durch den sehr verschwenderischen Umgang von Prozessorleistung auf. Dieser Schalter hilft bei diesem Problem.

# WINDOWS 10 ÄHNLICHER ZU WINDOWS 7 GESTALTEN

## ZUGRIFFSRECHTE FÜR DIE REGISTRY

**Nicht jeden Schlüssel in der Registry dürft ihr auch ohne Weiteres manipulieren. Manchmal müsst ihr euch erst die Rechte dafür zuweisen.**

Für manche der hier genannten Registry-Schlüssel habt ihr als Nutzer keine Schreibrechte, da die Besitzer der Schlüssel entweder die Nutzer „System" oder „TrustedInstaller" sind. In dem Fall müsst ihr für Änderungen erst den Besitz am Zweig übernehmen. Wählt dazu den in der Hierarchie niedrigsten Schlüssel, der alle zu ändernden Unterschlüssel beinhaltet. Diese erfahrt ihr, indem ihr die Reg-Datei rechtsklickt und auf „Bearbeiten" klickt. Navigiert zu dem Schlüssel in der Registry, der in der Hierarchie ganz unten steht, öffnet anschließend das Kontextmenü und klickt auf „Berechtigungen …" und im Dialog auf „Erweitert". Im folgenden Fenster seht ihr oben den Punkt „Besitzer". Wählt dort „Ändern" und tragt im Textfeld euren Benutzernamen ein. Nach einem Klick auf „Namen überprüfen" sollte der Nutzername im Format „PC-Name\Benutzername" erkannt werden. Bestätigt das Ganze mit „Ok" und aktiviert die Option „Besitzer der Objekte und untergeordneten Container ersetzen". Das übernehmt ihr nun mit einem Klick auf „Übernehmen" und „Ok". Zurück im ersten Dialog, wählt ihr jetzt im oberen Teil die Gruppe der Administrationen aus und gebt diesen Vollzugriff auf den Schlüssel. Nun könnt ihr die betreffenden Reg-Dateien per Doppelklick ausführen. Im Download der Reg-Dateien (pcgh.de/w10reg) findet ihr zusätzlich eine bebilderte Anleitung zum Übernehmen der Rechte.

In der Registry lässt sich auch die Funktion der Ribbons anpassen. Diese Schaltfläche zeigt nun auf die Systemsteuerung und nicht mehr auf die neue Einstellungs-App.

## REG-DATEIEN (DOWNLOAD) UND IHRE FUNKTION

| Anpassung | Beschreibung | Anpassung Zugriffsrechte nötig? |
|---|---|---|
| Alte Uhr | Im Tray alte Windows-Uhr statt immersive-UI-Kalender anzeigen | Nein |
| Anzeigeeinstellungen | Verweis „Anzeige" in Desktop-Kontextmenü auf Systemsteuerung statt auf Einstellungen leiten | Ja |
| Einstellungen-Ribbon in Explorer | Leitet Einstellungen-Ribbon auf Systemsteuerung um und ändert Icon. Neustart notwendig. | Ja |
| Lautstärkemixer sofort anzeigen | Ein Klick auf das Lautsprecher-Icon im Tray zeigt den Lautstärkemixer sofort an. | Nein |
| Onedrive aus dem Explorer entfernen | Zeigt Onedrive nicht mehr in der Explorer-Seitenleiste an. Neustart notwendig. | Nein |
| Personalisierung | Ersetzt „Personalisierung" im Desktop-Kontextmenü mit Verweis auf die alten Konfigurationsdialoge. | Ja |
| Windows-Fotoanzeige wiederherstellen | Legt Dateitypenunterstützung für die Fotoanzeige neu fest. Muss noch in den Standardprogrammen als solches für Bilder festgelegt werden. | Nein |

Nicht alle Nutzer sind mit dem Ist-Zustand von Windows 10 zufrieden: Es wird auch fieberhaft daran gearbeitet, Windows 10 so gut wie möglich wie Windows 7 aussehen zu lassen. Wir stellen euch die wichtigsten Änderungen hier vor. Ein klassisches Startmenü lässt sich indes leider nicht mehr reaktivieren. Falls ihr euch dieses Feature zurückwünscht, müsst ihr zu einem der diversen Drittherstellerprogramme greifen.

### HILFEN BEI DER PERSONALISIERUNG

Seit Windows 10 zeigen die beiden Verknüpfungen „Anzeige" und „Personalisierung" im Desktop-Rechtsklick auf die Einstellungen-App. Die alten Dialoge sind aber noch vorhanden und fast komplett funktionstüchtig. Hier gibt es zwei Möglichkeiten: Entweder ihr installiert euch das Personalization Panel von Winaero (pcgh.de/ppanel), wobei es sich aber nicht um die nativen Dialoge, sondern um einen Nachbau derselben handelt, oder ihr nutzt den Registry-Schlüssel, den ihr, wie auch die anderen hier beschriebenen Schlüssel unter pcgh.de/w10reg herunterladen könnt. Dieser Registry-Schlüssel macht die betriebssystemeigenen Einstellungen in einem kaskadierten Kontextmenü zugänglich. Für die Anzeige-Optionen findet ihr zudem ebenfalls einen Registry-Schlüssel im Donwload. Dieser lässt die Verknüpfung im Desktop-Kontext-Menü wieder auf den klassischen Dialog zeigen. Für die Anwendung der letztgenannten Reg-Dateien ist die Besitzübernahme einiger Registry-Schlüssel nötig. Wie das funktioniert, beschreibt der Extrakasten links. Die soeben genannten Punkte sind nicht die einzigen Stellen, wo Windows 10 das Einstellen einer gewohnteren Oberfläche zulässt. Weitere Möglichkeiten haben wir in der Tabelle aufgelistet, die dazugehörigen Reg-Dateien findet ihr ebenfalls als Download unter pcgh.de/w10reg.

### KLASSISCHE STATT METRO-ANWENDUNGEN

Einige seit Windows 8 augenscheinlich herausgekürzten Anwendungen lassen sich unter Windows 10 ohne großen Aufwand wiederherstellen. Dazu gehören der Taschenrechner, dessen Windows-8.x-Variante ihr unter pcgh.de/calc herunterladen könnt. Die Windows-Fotoanzeige ist dagegen immer noch im System vorhanden, Microsoft hat nur die Dateityp-Verknüpfungen gelöscht: Windows 10 weiß schlicht nicht mehr, dass die Fotoanzeige Bilder anzeigen kann. Diese lassen sich durch eine Handvoll Registry-Einträge wiederherstellen. Auch dafür haben wir eine Registry-Datei in unser Download-Paket gepackt. Diese muss dann nur noch als Standard-Programm eingestellt werden.

### SO LÖSCHT IHR DIE MODERN-UI-APPS

Leider bietet Microsoft keine offizielle Möglichkeit an, alle Modern-UI-Apps zu deinstallieren. Nur neun von den 24 vorinstallierten modernen Anwendungen lassen sich per einfachem Rechtsklick löschen. Der Befehl

```
get-appxprovisionedpackage -online | remove-appxprovisioned package -online
```

sorgt dafür, dass alle zukünftig neu angelegten Benutzerkonten ohne Apps erstellt werden. Ignoriert dabei die Zeilenumbrüche im Befehl und tippt einfach weiter. Beim aktuell aktiven Benutzerkonto entfernt ihr die Apps mit:

```
get-appxpackage | remove-appxpackage
```

Auch hier müsst ihr den Zeilenumbruch ignorieren und den Befehl am Stück abtippen. Den in den Kommandos verwendeten senkrechten Strich erzeugt ihr übrigens mit der Alt-Gr-Taste und der Taste mit den Größer/Kleiner-Zeichen links neben dem Y.

### FARBIGE TITELLEISTEN

Bis Windows 8.x orientierte sich die Farbe die Titelleiste noch an der für das System gewählten Farbe. Diesen Effekt könnt ihr auch unter Windows 10 erzeugen. Begebt euch dazu in den Ordner C:\Windows\Ressourcen\Themes und legt dort eine Kopie des Ordners „aero" an. Eventuelle Fehler- und Warnmeldungen könnt ihr überspringen. Gebt der Kopie nun den Namen „windows". In diesem Ordner öffnet ihr dann das Unterverzeichnis „de-DE" und benennt die dort vorhan-

dene Datei „aero.msstyles.mui“ nach „windows.msstyles.mui“ um. Navigiert anschließend in der Verzeichnishierarchie wieder hoch bis zum Ordner „Themes“ und kopiert von dort die Datei „aero.msstyles“ in ein Verzeichnis, für das ihr Schreibrechte besitzt, beispielsweise dem Desktop. Öffnet die Datei dort mit dem Text-Editor und sucht nach der Zeile „path“ im Textblock „[VisualStyles]“. Ändert jetzt den Pfad auf „%ResourceDir%\Themes\windows\windows.msstyles“. Speichert danach die Änderung und gebt der Datei den Namen „windows.msstyles“. Nun könnt ihr die Datei wieder zurück in den Ordner „Themes“ kopieren. Nach einem Doppelklick auf die Theme-Datei sollten die Titelleisten die aktivierte Akzentfarbe aus der Einstellungs-App beziehungsweise die im Farbmischer der Systemsteuerung gewählte Farbe haben. Das Thema ist jetzt auch im entsprechenden Auswahl-Dialog sichtbar. ❑

Hier noch einmal mal die beiden Powershell-Befehle, wie sie zur Entfernung der Metro-Apps eingegeben werden müssen. Der tiefrote Warntext ist hierbei normal.

# WINDOWS 10 WENIGER GESCHWÄTZIG MACHEN

Dass kaum ein Windows-Start mit einem mehr oder minder großen Skandal über die Bühne geht, ist man inzwischen fast gewohnt. Gleiches gilt auch für Windows 10, das nicht nur wegen seiner Neuerungen, sondern auch wegen seines laschen Umgangs mit den Nutzerdaten Schlagzeilen machte. In diesem dritten und letzten Teil dieses Artikels gehen wir auf die Möglichkeiten ein, die ihr habt, um aus Windows 10 ein gegenüber Microsoft schweigsameres Betriebssystem zu machen. Ein erster Schritt ist das Durchforsten der Schnelleinstellungen während der Ersteinrichtung. Aber selbst wenn ihr dort alle Vorschläge übernommen habt, lassen sich diese auch im Nachhinein wieder ändern.

## CORTANA DEN MUND VERBIETEN

Ausgehend von den von Microsoft vorgesehenen Voreinstellungen, findet ihr das erste Datenschutzrisiko bereits auf dem Desktop: Die Suchzeile und/oder der persönliche Assistent Cortana. Cortana setzt einen Microsoft-Account voraus und kann unter anderem sprachgestützt zum Eintragen von Terminen, Suchen von Geschäften, Restaurants und Orten allgemein oder auch nur zum Durchsuchen des Web und des lokalen Rechners verwendet werden.

Die Sprach- und Texterkennung findet aber nicht lokal auf dem PC, sondern auf den Servern von Microsoft statt. Dementsprechend viel verlässt euren Rechner, weshalb viele auf den Assistenten lieber verzichten wollen. Cortana schaltet ihr am einfachsten ab, indem ihr in die Suchzeile klickt und im sich öffnenden Menü das Zahnrad wählt. Deaktiviert dort den obersten Schiebeschalter. Falls ihr generell nicht wollt, dass Suchbegriffe euren PC verlassen, könnt ihr auch gleich den Schiebeschalter darunter deaktivieren, womit die Suche nur noch lokal abläuft. An der Beschriftung der Zeile erkennt ihr übrigens, was gerade eingestellt ist. Wenn Cortana aktiv ist, lautet der Text „Frag mich etwas“. Wenn die normale Lokal- und Websuche eingestellt ist, lest ihr im Feld „Web und Windows durchsuchen“. Ist nur die lokale Suche eingestellt, lautet die Beschreibung „Windows durchsuchen“.

## TELEMETRIE UND DAS DATENSAMMELN ABSTELLEN

Windows 10 hat diverse Datensammler- und Telemetrie-Funktionen eingebaut. Diese lassen sich in den Windows-10-Versionen Home und Pro nicht deaktivieren, nur die Enterprise-Variante stellt zahlungskräftigen Volumenlizenzkäufern eine solche Option zur Verfügung.

Was Windows-10-Pro- und -Home-Nutzer jedoch wählen dürfen, ist die Menge der Daten, die an Microsoft gesendet wird. Die Einstellung dazu befindet sich in der Einstellungs-App unter „Datenschutz“ – „Feedback und Diagnose“. Dabei gibt es drei Stufen, die Microsoft wie folgt beschreibt:

**EINFACH:** Wichtige Daten für den Betrieb von Windows, Fähigkeiten des Gerätes, installierte Software und Fehlerberichterstattung.

**VERBESSERT:** Beinhaltet alle Daten aus „Einfach“ und zusätzlich Informationen darüber, welche Anwendungen man wie lange genutzt hat, sowie detailliertere Diagnosedaten wie etwa der Speicherstatus

Die für Cortana und Websuche relevanten Einstellungen erreicht ihr über das Zahnrad nach einem Klick in die Suchzeile. Der Such-Text verrät auch, was eingestellt ist.

Um das Tracking zu verhindern, ist zwingend die Deaktivierung der Dienste „dmwappushsvc“ und „Diagnosenachverfolgungsdienst“ notwendig.

eines Programms zum Zeitpunkt eines eventuellen Absturzes.

**VOLLSTÄNDIG:** Beinhaltet alle Daten aus „Einfach“ und „Verbessert“, zudem Speicherabbilder, die unabsichtlich Daten aus dem Dokument beinhalten könnten, das ihr zum Zeitpunkt des Absturzes bearbeitet habt. Microsoft verspricht aber, dass möglicherweise in den Daten vorhandene Informationen nicht zum Schalten von personalisierter Werbung genutzt werden.

Nach der Installation von Windows 10 Pro oder Home ist natürlich die Maximal-Variante vorausgewählt. Zudem ist sie als empfohlen gekennzeichnet, sodass unbedarfte Nutzer nicht in Versuchung kommen, ein niedrigeres Niveau einzustellen. Jedoch spricht nichts dagegen, eine datensparsamere Stufe der Einstellung auszuwählen.

Jedoch ist es auch möglich, diese Funktion komplett abzustellen. Öffnet dazu einen Registrierungseditor und navigiert nach HKLM/Software/Policies/Microsoft/Windows/Datacollection. Falls dieser Schlüssel jedoch nicht existiert, legt ihr ihn selbst an. In diesem Schlüssel erstellt ihr einen 32-Bit-DWORD-Eintrag, den ihr „AllowTelemetry“ nennt und den Wert 0 zuweist. Alternativ dazu findet ihr eine vorbereitete Reg-Datei im zuvor bereits erwähnten Download.

Danach tippt ihr in die Windows-Suche „Dienste“ ein, öffnet das dort gefundene Programm und stellt die beiden Dienste „Diagnosennachverfolgungsdienst“ und „dmwappushsvc“ per Doppelklick auf den Starttyp „Deaktiviert“. Nun ist das Tracking ausgeschaltet, wovon auch der deaktivierte Schalter in den Einstellungen zeugt und zeigt, dass ihr alles richtig gemacht habt.

## GEBEN UND NEHMEN

Mit der Windows-10-Voreinstellung wird euer Rechner Teil des Update-Verteilungsnetzwerks. Unter „Update und Sicherheit“ – „Windows Update“ – „Erweiterte Optionen“ – „Übermittlung von Updates auswählen“ ist inzwischen nämlich jene Option voreingestellt, auf die wir bereits im Hardware-Teil der letzten PC-Games-Ausgabe (09/15) verwiesen haben und die euren Windows-Rechner zum Verteilen von Updates an Dritte einspannt. Falls ihr das nicht wünscht, könnt ihr die Verteilung auf das lokale Netzwerk eingrenzen oder ganz deaktivieren.

## OPTIMIERTES WLAN

Windows 10 bringt ein Feature mit, das Microsoft fast schon überschwänglich „WLAN-Optimierung“ nennt. Jedoch hat diese Funktion wenig mit der Optimierung von WLAN zu tun, sondern es geht um das Teilen des Zugangs zu selbigem. Die Zugangsdaten werden dabei verschlüsselt und auf die Microsoft-Server hochgeladen. Ist ein Kontakt in der Nähe, für den ihr das Netz freigegeben habt, lädt das Gerät die Zugangsdaten automatisch herunter. Wenn ihr zukünftig jemandem Zugang auf euer gesperrtes WLAN gewähren wollt, müsst ihr darauf achten, dass beim Anmelden nicht die Option „Netzwerk für Kontakte freigeben“ aktiviert ist. Falls ja, könnte der Bekannte die Zugangsdaten an Dritte weitergeben, was im schlimmsten Fall auch rechtliche Konsequenzen haben kann, etwa wenn euer Anschluss für Straftaten missbraucht wird. Ihr deaktiviert die WLAN-Optimierung in den Einstellungen unter „Netzwerk und Internet“ – „Wi-Fi“ – „WLAN-Einstellungen verwalten“, indem ihr im Punkt „WLAN-Optimierung“ die Option „Mit von meinen Kontakten geteilten Netzwerken verbinden“ ausschaltet. Die vollständige Deaktivierung kann laut Microsoft einige Tage in Anspruch nehmen.

Um das Teilen eures Hotspots von vornherein zu verhindern, bietet Microsoft derzeit nur eine ungünstige Opt-Out-Lösung an, bei der ihr in eurer WLAN-SSID die Zeichenkette _optout unterbingen müsst.

DoNotSpy10 heißt ein nützliches Windows-10-Anti-Spy-Tool, das alle datenschutzrelevanten Einstellungen unter einer Oberfläche vereint.

## WEITERE FREIZÜGIGE VOREINSTELLUNGEN

Im Datenschutz-Panel der Windows-10-Einstellungen verbergen sich noch zahlreiche weitere, möglicherweise unerwünschte Voreinstellungen. So ist unter „Allgemein“ den Apps pauschal der Zugriff auf eure Werbe-ID gestattet. Zudem dürfen Webseiten auf eure Sprachliste zugreifen. Auf weiteren Seiten der Datenschutzeinstellungen werden Apps pauschal der Zugang zu Mikrofon, Kamera und Position gewährt, in der Sprach- und Freihanderkennung ist die automatische Lernfunktion für Cortana aktiviert.

Auf den anderen Seiten der Datenschutzeinstellungen dürft ihr festlegen, ob und/oder welche Apps Zugriff auf euren Kalender, SMS oder MMS haben. Auch wenn ihr wahrscheinlich nicht alle diese Einstellungen ablehnt, solltet ihr die gesamte Einstellungskategorie zumindest einmal durchgehen, damit ihr Bescheid wisst, welche zahlreichen Vorgänge unter Windows 10 im Hintergrund ablaufen.

## WINDOWS 10 ANTISPY

Inzwischen erscheinen auch Tools, welche alle datenschutzrelevanten Einstellungen unter einer Oberfläche vereinen. Zu nennen ist hier DoNotSpy10, das ihr auf der Website der PCGH-Kollegen unter pcgh.de/nospy herunterladen könnt. Dieses hat aber auch selbst einige zweifelhafte Passagen in seiner EULA. ❑

## FAZIT

**Tipps für Windows 10**

Die Anzahl der bekannten Einstellungsmöglichkeiten hat seit dem Release stark zugenommen. Besonders interessant sind natürlich jene, welche die Privatsphäre des Nutzers schützen. Aber auch für jene, die Windows 10 mehr wie Windows 7 nutzen wollen, haben sich viele Möglichkeiten aufgetan.

Wenn ihr beim Deaktivieren der Telemetrie und des Trackings alles richtig gemacht habt, ist die Schaltfläche in den Einstellungen ausgegraut.

Weitere, datenschutztechnisch kritische Voreinstellungen verbergen sich auch auf den anderen Seiten des Datenschutz-Einstellungsmenüs.

# EINSTEIGER-PC

Für Spieler, deren Anforderungen an die Grafikkarte nicht zu hoch ausfallen, reicht das Einsteigermodell auf jeden Fall. Bei fordernden Titeln müsst ihr ein paar Details reduzieren.

€ 735,-

## CPU

**Hersteller/Modell:** ....... Intel Core i3-4170 + ...................... Intel Boxed-Kühler
**Kerne/Taktung:** ......... 2 Kerne + SMT (HT)/3,7 GHz
**Preis:** ................. **103 Euro**

**ALTERNATIVE**

Soll die CPU eures Spiele-PCs von AMD kommen, empfehlen wir den **AMD FX 6300** (**6 Kerne/3,5 GHz/Turbo 4,1 GHz**) für **102 Euro**. Wollt ihr das gute Übertaktungspotenzial des **FX 6300** nutzen, solltet ihr allerdings den mitgelieferten Boxed-Kühler durch den **Alpenföhn Brocken Eco** für **29 Euro** ersetzen.



## GRAFIKKARTE

**Hersteller/Modell:** ....... Palit GTX 960 Super Jetstream
**Chip-/Speichertakt:** ..... 1.418/3.600 GHz
**Speicher/Preis:** ........ 2 Gigabyte/**199 Euro**

**ALTERNATIVE**

Wem der höhere Stromverbrauch egal ist, der erwirbt mit der **Asus R9 380 Strix DC2OC-2G5** für **210 Euro** eine Grafikkarte, die auf dem Leistungsniveau der **GTX 960** liegt. Da beide Karten über lediglich **2 GB Videospeicher** verfügen, kann es in *Watchdogs* und *Assassin's Creed: Unity* zu Rucklern kommen.

## MAINBOARD

**Hersteller/Modell:** ......... Asus B85-Pro Gamer
**Formfaktor/Sockel (Chipsatz):** ATX/Sockel 1150 (B85)
**Zahl Steckplätze/Preis:** ..... 4x DDR3, x16 3.0 (1), x16 2.0 (1), x1 2.0 (2), PCI (3)/**94 Euro**

**ALTERNATIVE**

Nutzt ihr eine AMD-CPU, benötigt ihr auch die passende Hauptplatine. Wir empfehlen das **Asus M5A97 R2.0** (**Sockel AM3+, AMD-970-Chipsatz**) für **94 Euro**. Neben **vier DDR3-Speicherplätzen** bietet die Platine je zwei **PCI-E-2.0-x16-**, **PCI-E-2.0-x1-** und **PCI-Steckplätze** sowie **AMD 2-Way-Crossfire X**.

## RAM

**Hersteller/Modell:** .... Corsair Vengeance Pro (Silber) (CMY8GX3M2A1866C9)
**Kapazität/Standard:** ... 2x 4 Gigabyte/DDR3-1866
**Timings/Preis:** ....... 9-10-9-27/**55 Euro**

## WEITERE KOMPONENTEN

**Gehäuse:** .. Antec DX 505 Window, Sichtfenster, drei 120-mm-Lüfter mitgeliefert (**50 Euro**)
**Netzteil:** .. Cooler Master V450SM 432 Watt (**73 Euro**)
**Laufwerk:** . LG GH24NSCO (DVD-RW) (**12 Euro**)

## SSD/HDD

**Hersteller/Modell:** ...... Crucial BX100/ ...................... Toshiba DT01ACA300
**Anschluss/Kapazität:** .... SATA3 6Gb/s/240 Gigabyte/ ...................... 3.000 GByte
**U pro Min./Preis:** ....... /7.200/**82 Euro**/**67 Euro**

## GELD SPAREN UND GUT SPIELEN

- ➕ Dank moderater Grafiklast ist *Mad Max* mit allen Details sowie 60 Fps in 1.920 x 1.080 spielbar.
- ➕ Bei *MGS 5: The Phantom Pain* ist in Full HD ebenfalls flüssiges Spielen mit allen Details möglich.
- ➖ Eine Bildrate von 30 Fps erzielt ihr bei *The Witcher 3* in 1080p nur mit leichter Detailreduktion.

| Mad Max | Metal Gear Solid 5 | The Witcher 3 |
|---|---|---|
| Gut-optimal | Gut-optimal | Akzeptabel-gut |

▼ Beim geänderten Kühlkonzept schaufelt nicht der Frontlüfter, sondern die Propeller im Deckel Frischluft ins Antec GX 505 Window. Zwischen den Laufwerkskäfigen ist Platz für längere Grafikkarten.

## ANTEC DX 505 WINDOW: GÜNSTIGER, KOMPAKTER MIDI-TOWER

**Antecs DX 505 Windows ist kein Ausstattungswunder, bietet aber alle Features, die ein Einsteiger-PC benötigt – eine akzeptable Kühlung und leise Lüfter inklusive.**

Antec verkauft das 50 Euro günstige DX 505 Window mit einer soliden Ausstattung, zu der drei vormontierte 120-mm-Lüfter, eine zweistufige Lüftersteuerung, eine Frontbeleuchtung sowie ein Seitenteil mit Lüfterplatz (120 mm) und Fenster gehören. Der Platz für Laufwerke ist auf fünf 3,5-Zoll-HDDs, eine 2,5-Zoll-HDD/SSD und zwei 5,25-Zoll-Laufwerke begrenzt. Da im Innenraum wenig Platz ist (maximal ATX-Platinen), bleibt zwischen dem 3,5-Zoll- und 5,25-Zoll-Laufwerkskäfig eine Lücke, um Grafikkarten mit bis zu 380 mm nutzen zu können. Dazu kommt, dass CPU-Turmkühler maximal 158 mm hoch sein dürfen. Das geänderte Kühlkonzept, bei dem die Lüfter im Deckel für die Frischluftzufuhr sorgen, geht auf. Wir messen 84,0 °C für die CPU, 89,0 °C an der GPU sowie 67,4 °C und 73,4 °C an der Northbridge den Wandlern. Mit 3,0/3,3 Sone und 2,5/2,9 Sone bei maximaler/minimaler Lüfterdrehzahl fällt auch die Geräuschkulisse erträglich aus.

€ 1.255,-

# MITTELKLASSE-PC

Bei Titeln, welche die Grafikkarte nicht zu sehr fordern, ist sogar eine Auflösung von 2.560 x 1.440 drin. Grafikkracher dagegen laufen nur mit leicht reduzierten Details flüssig.

## CPU

**Hersteller/Modell:** ....... AMD FX-8350 + EKL Alpenföhn Himalaya 2
**Kerne/Taktung:** ......... 4m/8t/4,0 GHz (Turbo 4,2 GHz)
**Preis:** ................. 169 Euro + 41 Euro

**ALTERNATIVE**

Ein Intel-Prozessor, dessen Leistung mit dem **AMS FX-8350** vergleichbar ist, wäre der **Core i5-4590 (4c/4t/3,3 GHz/Turbo 3,7 GHz)** für **189 Euro**. Allerdings solltet ihr die Kühlung des **i5-4590** nicht dem Boxed-Kühler überlassen, sondern auch hier den bereits für den **FX-8350** empfohlenen **EKL Alpenföhn Himalaya 2** für **41 Euro** erwerben.

## GRAFIKKARTE

**Hersteller/Modell:** ....... Gainward GTX 970 Phantom
**Chip-/Speichertakt:** ..... 1.278/3.506 GHz
**Speicher/Preis:** ........ 4 Gigabyte GDDR5/**335 Euro**

**ALTERNATIVE**

Für alle, die Strom sparen müssen oder wollen, wäre unsere AMD-Alternative, die **Sapphire R9 390 Nitro** (**1.010 MHz Chip-** und **3.000 MHz Speichertakt**) für **337 Euro** nicht das richtige Modell. Alle **R9-390-Modelle** machen nämlich im direkten Vergleich mit der **Geforce GTX 970** mit einer hohen Leistungsaufnahme auf sich aufmerksam. Im Gegenzug profitiert ihr bei *Watch Dogs* und *Batman Arkham Knight* spürbar von den **8 Gigabyte HBN-Grafikspeicher**.

## MAINBOARD

**Hersteller/Modell:** ......... Asrock 990FX Killer
**Formfaktor/Sockel (Chipsatz):** ATX/Sockel AM3+ (H97)
**Zahl Steckplätze/Preis:** ..... 4x DDR3, x16 (3), x1 (2), PCI (0), M.2-Schnittst./**135 Euro**

**ALTERNATIVE**

Wählt ihr den **Core i5-4590** als Rechenzentrale für euren Spiele-PC, benötigt ihr eine **Sockel-1150-Platine** wie das **Gigabyte G1.Sniper Z97** (Z97-Chipsatz) für **105 Euro**. Das Asus-Board ist Multi-GPU-kompatibel und unterstützt sowohl Nvidias 2-Wege -SLI (x8/x8) als auch AMDs 2-Wege-CrossfireX (x8/x8).

## RAM

**Hersteller/Modell:** .... Mushkin Redline Forstbyte (997121F)
**Kapazität/Standard:** .. 2x 8 Gigabyte/DDR3-2133
**Timings/Preis:** ....... 9-11-11-28/**103 Euro**

## SSD/HDD

**Hersteller/Modell:** ...... Samsung SSD 850 Evo/ ...................... Toshiba DT01ACA300
**Anschluss/Kapazität:** .... SATA3 6Gb/s/500 GB/3.000 GByte
**U pro Min./Preis:** ....... -/7.200/**171 Euro/83 Euro**

## WEITERE KOMPONENTEN

**Gehäuse:** .. Fractal Design Define S/Dämmung, je ein 140-mm- und 120-mm-Lüfter mitgeliefert (**71 Euro**)
**Netzteil:** .. Be quiet Dark Power Pro 11 550 Watt (**135 Euro**)
**Laufwerk:** . LG GH24NSCO (DVD+/-RW: 24x/24x/6x/5x/16x, 8x DVD-R DL) (**12 Euro**)

## SPIELSPASS IN WHQL MÖGLICH

- *Mad Max* läuft in der WQHD-Auflösung (2.560 x 1.440) sowie allen Details sehr flüssig mit 70 Fps.
- Für 4K ist die GTX 970 bei *Metal Gear Solid 5* zu schwach. WQHD stemmt sie dagegen mit 60 Fps.
- *The Witcher 3* läuft nur ruckelfrei mit allen Details, wenn Hairworks/HBAO+ deaktiviert sind.

| Mad Max | Metal Gear Solid 5 | The Witcher 3 |
|---|---|---|
| Optimal | Optimal | Optimal |

▲ Das Be quiet! Dark Power Pro 11 arbeitet bei maximaler Auslastung nicht sehr effizient und bleibt dank Silent-Wings-3-Lüfter sehr leise.

## BE QUIET! DARK POWER PRO 11: LEISER, EFFIZIENTER STROMSPENDER

**Be quiet! schickt das alte Top-Netzteil Dark Power Pro 10 in Rente. Wie unser Test zeigt, präsentiert der Hersteller mit dem Dark Power Pro 11 einen würdigen Nachfolger.**

Beim Dark Power Pro 11 – wir testen die seit Mitte September verfügbare 550-Watt-Version – behält Be quiet! alle Stärken des Vorgängers bei oder baut einige davon sogar weiter aus. Die luxuriöse Kabelausstattung mit klassischen ummantelten Kabeln (zum Teil sogar mit extraleistungsfähigem 16-AWG-Querschnitt), die hochwertige FSP-Technik mit erstklassigen Komponenten, die integrierte Lüftersteuerung für bis zu vier Gehäuselüfter überzeugen ebenso wie die Spannungswerte und die Restwelligkeit. Be quiet! setzt beim Spitzenmodell auf die Multi-Rail-Technik mit der Möglichkeit, manuell auf den Single-Rail-Betrieb zu wechseln: Durch die getrennte Absicherung vierer +12-Volt-Schienen ist der Überstromschutz besonders wirksam. Die Zuteilung der Schienen zu den Kabeln ist sinnvoll und im Handbuch dokumentiert, sodass Kompatibilitätsprobleme wegfallen. Die Lautstärke bei geringer bis mittlerer Last liegt subjektiv auf dem Niveau lüfterloser Netzteile, und auch bei Vollast bleibt das Dark Power sehr leise. Dass Be quiet! im ersten der fünf Jahre Garantiezeit defekte Dark Power direkt vor Ort beim Kunden austauschen lässt, passt ebenfalls zu den Komfort-Ansprüchen verwöhnter High-End-Käufer.

Gegen das Dark Power spricht wie in der Vergangenheit eigentlich nur der Preis – rund 140 Euro sind natürlich viel Geld für ein PC-Netzteil. Wer sich nur mit dem Besten zufriedengibt, keinen Wert auf voll modulares Kabelmanagement legt und bei Bedarf auch tief in den Geldbeutel greifen kann, erwirbt mit der aktuellen Version des Klassikers Be quiet! Dark Power Pro ein sehr gutes Netzteil, das sich die Note 1,36 sowie eine Top-Produkt-Auszeichnung redlich verdient hat.

# HIGH-END-PC

€ 2.287,-

Mit Ausnahme des sehr fordernden *The Witcher 3* garantiert der Grafik-Part unseres High-End-Modells sogar ein Spielvergnügen mit voller Detailpracht und WHQL-Auflösung.

## CPU

**Hersteller/Modell:** ....... Intel Core i7-6700K (Skylake) + Noctua NH-U14S
**Kerne/Taktung:** ......... 4c/8t/4,0 GHz (Turbo 4,2 GHz)
**Preis:** ................. **360 Euro** + **67 Euro**

**ALTERNATIVE**

Während AMD keine High-End-CPU im Portfolio führt, sind **Intels Skylake-CPUs** eine gute Wahl für den Spiele-PC. Wer sparen möchte, greift zum **Core i5-6600K (4c/4t/3,5 GHz/3,9 GHz)** für **252 Euro**, muss aber dann auf **SMT (HT)** verzichten.



## GRAFIKKARTE

**Hersteller/Modell:** ....... Palit GTX 980 Super Jetstream
**Chip-/Speichertakt:** ..... 1.328/3.600 MHz
**Speicher/Preis:** ........ 4 Gigabyte GDDR5 RAM/**521 Euro**

**ALTERNATIVE**

**AMDs R9-Fury-Modelle,** z. B. **die Sapphire R9 Fury Tri-X OC (630 Euro),** kosten mehr und sind in 1080p nicht schneller als die **GTX 980**. Wie bei den **R9-390X-Karten** zeigt sich der Leistungsvorteil gegenüber der **GTX 980** erst in 1440p und 2160p.

## MAINBOARD

**Hersteller/Modell:** ......... MSI Z170A Gaming M7
**Formfaktor/Sockel (Chipsatz):** ATX/Sockel 1151 (Z170A)
**Zahl Steckplätze/Preis:** ..... 4x DDR4, x16 3.0 (3), x1 3.0 (4), 2 x M.2/**203 Euro**

**ALTERNATIVE**

Mittlerweile stehen Z170A-Boards in mehreren Preis- und Ausstattungsklassen für Skylake-CPUs bereit. Wer nicht bereit ist, rund 200 Euro für eine Platine auszugeben, dem empfehlen wir mit dem **Asus Z170-A** für **138 Euro** eine günstigere Alternative.

## RAM

**Hersteller/Modell:** .... GEIL Super Luce .................... (GLW416GB3000C16QC)
**Kapazität/Standard:** ... 4 x 4 Gigabyte/DDR4-3000
**Timings/Preis:** ....... 16-16-16-36/**151 Euro**

## SSD/HDD

**Hersteller/Modell:** ...... Samsung SSD 850 Evo/Western Digital Red Pro (WD5001FFWX)
**Anschluss/Kapazität:** .... SATA3 6Gb/s/1.000 GB/6.000 GByte (5.400 U/min, 64 MB Cache)
**U pro Min./Preis:** ....... -/7.200/**341 Euro/252 Euro**

## WEITERE KOMPONENTEN

**Gehäuse:** .. Antec P380, mit Sichtfenster, ein 120-m und .......... zwei 140-mm-Lüfter mitgeliefert (**150 Euro**)
**Netzteil:** .. Be quiet Dark Power Pro 11 750 Watt (**171 Euro**)
**Laufwerk:** . DVD/BD-Brenner Asus BW-16D1HT (Blu-ray/ DVD Single und Dual Layer) (**71 Euro**)

## SCHÖNER SPIELEN GEHT NICHT!

- Dank einer durchschnittlichen Fps-Rate von 42 Fps ist *Mad Max* sogar in UHD noch sehr gut spielbar.
- Wem 37 Fps reichen, der kann *Metal Gear Solid 5* in 4K spielen. In WHQL läuft der Titel mit 60 Fps.
- *The Wichter 3* läuft bei einer Full-HD-Auflösung inklusive Hairworks sowie HBAO+ mit 60 Fps.

| Mad Max | Metal Gear Solid 5 | The Witcher 3 |
|---|---|---|
| Optimal | Optimal | Optimal |

▲ Klein, smart, sexy: AMDs Radeon R9 Nano ist ein innovatives Produkt, das bei hoher Effizienz und konkurrenzloser Packdichte fast die Leistung der Fury Non-X respektive GTX 980 erreicht.

## RADEON R9 NANO: KRAFTVOLLER RENDER-ZWERG FÜR DEN SPIELERECHNER IM KLEINFORMAT

**Sie ist 15,3 cm kurz, trotzdem auf Augenhöhe zur Geforce GTX 980 und außerdem die energieeffizienteste Radeon aller Zeiten: Vorhang auf für die R9 Nano.**

Die Nano ist AMDs zweites Flaggschiff neben der Fury X. Während die Fury X eine normale High-End-Grafikkarte für typische Gehäuse darstellt, richtet sich die Nano gezielt an Freunde geschrumpfter Rechner. Hier gab es bisher das Problem, dass Mini-ITX-kompatible Karten relativ langsam rechneten, da die für High-End-Modelle benötigten großen Kühler keinen Platz im Mini-ITX-Gehäuse finden. Genau hier punktet die mit 700 Euro nicht unbedingt günstige R9 Nano mit ihrem tollen Verhältnis aus Kartengröße und Rechenkraft. AMD packt die kompletten Innereien der Fury X, also den vollständigen Fiji-XT-Grafikchip mit 4.096 Rechenwerken sowie den 4.096 MB voll angebundenen HBM-Speicher, auf eine 15,3 Zentimeter kurze Platine.

Bei unseren Messungen mit 15 Spielen stellten wir fest, dass die Radeon R9 Nano ihren „Bestfall-Boost" von 1.000 MHz selten halten kann. Neben der vom Spiel erzeugten Grundlast hat die Auflösung große Auswirkungen auf den Boost-Takt: In Full HD liegt der mittlere Takt oft um 950 MHz, in WQHD sinkt er in den 900er-Bereich und in Ultra HD sind fast immer Werte zwischen 850 und 900 MHz Programm. Dabei liegt die maximale Leistungsaufnahme bei 200 Watt und die Geräuschentwicklung bei 2,4 Sone. Die Spielleistung jedoch fällt beeindruckend aus: In der 1440p-Auflösung erzielt die R9 Nano bei *Far Cry 4* (Boost-Takt: 920 MHz) 63 Fps/57 Min-Fps (GTX 980: 64 Fps/58 Min-Fps). *GTA 5* (Boost-Takt: 960 MHz) läuft mit 43 Fps/40 Min-Fps (GTX 980: 43 Fps/39 Min-Fps) und *The Witcher 3* (Boost-Takt: 900 MHz) mit 35 Fps/32 Min Fps (GTX 980: 43 Fps/39 Min-Fps). Damit befindet sich der Render-Zwerg auf dem Leistungsniveau einer GTX 980.

# PC Games im Oktober

So geht's: QR-Code mit Smartphone oder Tablet scannen – und ihr gelangt direkt zur entsprechenden Website. Eventuell benötigt das Gerät einen QR-Reader (gibt's kostenlos im App Store).

Unser Tipp für Sammler der PC-Games-DVD: Empfänger des Abo-Newsletters können sich das jeweils aktuelle DVD-Inlay herunterladen (auch möglich auf pcgames.de). Einfach ausdrucken, ausschneiden, einlegen!

**Von:** Wolfgang Fischer

Neuigkeiten und Neuheiten rund um PC Games: Trefft die Redaktion auf Facebook, pcgames.de, Youtube & Co.!

## SONDERHEFT: Der ultimative Guide für Minecraft

### Mit dem *Minecraft*-Bookazine haben wir für euch ein neues Sonderheft rund um den Indie-Klötzchen-Hit von Microsoft im Angebot!

Der ultimative Guide für *Minecraft* zeigt euch auf 148 Seiten die Welt von *Minecraft*. Egal ob Baumaterialien, Gegner oder Rezepte, wir haben für euch alle wichtigen Informationen rund um den Indie-Hit zusammengetragen. Bei dieser Ausgabe des *Minecraft*-Bookazines gehen wir nicht nur auf die Möglichkeit ein, eigene Server einzurichten. Wir widmen uns auch den beliebten Haustieren in der Spielwelt. Zusätzlich bekommen die Konsolen-Zocker die Möglichkeit, mit Alex einen weiblichen Charakter zu spielen.

Das sehr erfolgreiche Open-World-Spiel *Minecraft*, bei dem man nahezu frei in einer vielschichtigen Spielwelt schalten und walten kann, ist unter anderem für PC, Xbox, PlayStation, iOS (iPhone, iPad, iPod) und Android verfügbar. *Minecraft* begeistert Millionen von Spielern, weil es komplex und dennoch simpel ist. Das *Minecraft*-Bookazine für 9,99 Euro umfasst 148 Seiten und ist gedruckt auf richtig schwerem, hochwertigem Art-Gloss-Papier. Erhältlich im gut sortierten Zeitschriftenhandel und in unserem Online-Shop.

## Games TV 24: Die Video-App für Gamer!

### Verfügbar auf allen wichtigen Plattformen!

GAMES TV 24

Die kostenlose App hat für alle Spielebegeisterten eine Menge zu bieten: redaktionell erstellte, tägliche Shows, Previews und Testberichte, topaktuelle Spieletrailer, Let's-Play-Videos, verschiedene Themenkanäle sowie eine clevere Menüführung und angenehm kurze Ladezeiten. Die Video-Datenbank von Games TV 24 wächst kontinuierlich – mittlerweile sind darin bereits tausende Clips zu allen gängigen Gaming-Systemen enthalten. Games TV 24 gibt es als Gratis-Download für iOS-, Android- und Windows-Geräte (Smartphones und Tablets) in den jeweiligen App-Stores!

## Der Abo-Newsletter

### Exklusive Infos für PC-Games-Abonnenten

Leser-Aktionen, exklusive Gewinnspiele, Spezial-Angebote und Vorab-Informationen direkt aus der Redaktion – all das bietet der beliebte PC-Games-Abo-Newsletter. Und so bekommt ihr ihn: Einfach Name, Anschrift, E-Mail-Adresse und Abo-Nummer (findet ihr auf dem Adressen-Etikett eures Abo-Hefts) an abo@computec.de mailen – schon seid ihr auf dem Verteiler.

## SO ERREICHT IHR UNS:

Der direkte Draht in die PC-Games-Redaktion:

**Anregungen und Fragen rund ums Heft:**
redaktion@pcgames.de

**Fragen und Anliegen zum Abo:**
abo@computec.de

**Fragen zur Heft-DVD, zu Videos und Vollversion:**
dvd@pcgames.de

**Trefft das Team auf Facebook:**
www.facebook.de/pcgamesde

**Folgt uns auf Twitter:**
www.twitter.com/pcgamesde

**Heftnachbestellungen und Sonderhefte:**
shop.pcgames.de

**PC Games abonnieren:**
abo.pcgames.de

## PC-Games-Podcast

### Hören (und sehen), was gespielt wird!

Tausende Fans freuen sich jede Woche auf den PC-Games-Podcast: In wechselnder Zusammensetzung diskutieren Redakteure über Spiele-Neuheiten, kommentieren aktuelle Meldungen und beantworten Leserfragen. Mehr als 270 Sendungen sind erschienen, wöchentlich kommt eine hinzu. Wir planen weiterhin, euch in nicht allzu ferner Zukunft mit Video-Podcasts zu versorgen, dann könnt ihr uns sogar bei der Arbeit zugucken.

# Im nächsten Heft

❑ Aktuell

## XCOM 2

Nach der überraschenden Verschiebung ist es recht still um den Strategieknaller geworden. Wir liefern euch frische Spieleindrücke und klären, ob die spätere Veröffentlichung vielleicht sogar ein Segen ist!

❑ **Aktuell**

**Star Wars: Battlefront** | Letzter Check vor dem Release: so gut ist die *Krieg der Sterne*-Sim!

❑ **Test**

**Anno 2205** | Viele Vorschusslorbeeren, aber erfüllt auch das finale Spiel die Erwartungen?

❑ **Test**

**Sword Coast Legends** | Endlich fertig: so gut ist das neueste D&D-Rollenspiel geworden!

❑ **Aktuell**

**Deus Ex: Mankind Divided** | Wir besuchen die Entwickler und spielen den RPG-Shooter-Mix an.

## PC Games 11/15 erscheint am 28. Oktober!

Vorab-Infos ab 24. Oktober auf www.pcgames.de!

**VOLLVERSION** IN DER KOMMENDEN **PC GAMES!**

## DARK

Die Vampire sind los: In Kalypsos düsterem Action-Adventure mit Schleicheinlagen und cooler Cel-Shading-Optik erlebt ihr eine packende Story mit vielen Wendungen.

*Alle Themen ohne Gewähr

PC Games – Wissen, was gespielt wird

computec MEDIA

Ein Unternehmen der MARQUARD MEDIA INTERNATIONAL AG
Verleger Jürg Marquard

**Verlag** Computec Media GmbH
Dr.-Mack-Straße 83, 90762 Fürth
Telefon: +49 911 2872-100
Telefax: +49 911 2872-200
E-Mail: redaktion@pcgames.de
www.pcgames.de

**Geschäftsführer** Rainer Rosenbusch, Hans Ippisch

**Chefredakteur** Wolfgang Fischer (V.i.S.d.P.), verantwortlich für den redaktionellen Inhalt. Adresse siehe Verlagsanschrift
**Redaktion Print** Peter Bathge, Matti Sandqvist, Felix Schütz, Stefan Weiß,
**Mitarbeiter dieser Ausgabe** Olaf Bleich, Marc Brehme, Christian Dörre, Thorsten Küchler, Sascha Lohmüller, Tom Loske, Benedikt Plass-Fleßenkämper, Rainer Rosshirt, Lukas Schmid, Reinhard Staudacher, Raffael Vötter, Daniel Waadt
**Redaktion Hardware** Frank Stöwer
**Lektorat** Claudia Brose (Ltg.), Birgit Bauer, Esther Marsch, Heidi Schmidt
**Layout** Sebastian Bienert (Ltg.), Hansgeorg Hafner, Monika Jäger, Jasmin Sen
**Layoutkoordination** Albert Kraus
**Titelgestaltung** Sebastian Bienert © Ubisoft
**Video Unit** Simon Fistrich (Ltg.), Thomas Dziewiszek, Daniel Kunoth, Dominik Pache, Michael Schraut, Olaf Szymanski, Alexander Wadenstorfer, Marcus Winkler

**Vertrieb, Abonnement** Werner Spachmüller (Ltg.)
**Marketing** Jeanette Haag (Ltg.)
**Produktion** Jörg Gleichmar, Thomas Eder

www.pcgames.de
**Head of Online** Christian Müller
**Chefredakteur Online (V.i.S.d.P.)** Florian Stangl
**Redaktion Online** Matthias Dammes, David Martin, Maik Koch, Max Falkenstern, Marc-Carsten Hatke
**Entwicklung** Markus Wollny (Ltg.), Aykut Arik, René Giering, Tobias Hartlehnert, Christian Zamora
**Webdesign** Tony von Biedenfeld

**Anzeigen** CMS Media Services GmbH, Dr.-Mack-Straße 83, 90762 Fürth
**Verantwortlich für den Anzeigenteil** René Behme, Adresse siehe Verlagsanschrift

**Anzeigenberatung Print**
René Behme Tel. +49 911 2872-152; rene.behme@computec.de
Alto Mair Tel. +49 911 2872-144; alto.mair@computec.de
Bernhard Nusser Tel. +49 911 2872-254; bernhard.nusser@computec.de
Anne Müller Tel. +49 911 2872-251; anne.mueller@computec.de
Judith Gratias-Klamt Tel. +49 911 2872-252; judith.gratias-klamt@computec.de

**Anzeigenberatung Online** Ströer Digital Media GmbH
Stresemannstraße 29, 22769 Hamburg
Tel.: +49 40 46 85 67-0
Fax: +49 40 46 85 67-39
www.stroeerdigitalmedia.de
**Anzeigendisposition** E-Mail: anzeigen@computec.de
**Datenübertragung** via E-Mail: anzeigen@computec.de

Es gelten die Mediadaten Nr. 28 vom 01.01.2015

AWA ACTA PC Games wird in den AWA- und ACTA-Studien geführt.
Ermittelte Reichweite: 0,84 Mio. Leser

**Abonnement – http://abo.pcgames.de**

**Die Abwicklung (Rechnungsstellung, Zahlungsabwicklung und Versand) erfolgt über unser Partnerunternehmen DPV Direct GmbH**
Post-Adresse:
Leserservice Computec
20080 Hamburg
Deutschland

**Ansprechpartner für Reklamationen ist Ihr Computec-Team unter:**
Deutschland
E-Mail: computec@dpv.de
Tel.: 0911-99399098
Fax: 01805-8618002*
Support: Montag 07:00–20:00 Uhr, Dienstag–Freitag 07:30–20:00 Uhr, Samstag 09:00–14:00 Uhr
* (€ 0,14/Min. aus dem dt. Festnetz, max. € 0,42/Min. aus dem dt. Mobilfunk)

Österreich, Schweiz und weitere Länder
E-Mail: computec@dpv.de
Tel.: +49-911-99399098
Fax: +49-1805-8618002
Support: Montag 07:00–20:00 Uhr, Dienstag–Freitag 07:30–20:00 Uhr, Samstag 09:00–14:00 Uhr

**Abonnementpreis für 12 Ausgaben:**
Inland: PC Games Extended 72,- EUR, PC Games Magazin 41,- EUR
Österreich: PC Games Extended 79,20 EUR, PC Games Magazin 49,- EUR
Schweiz und weitere Länder: PC Games Extended 84,- EUR, PC Games Magazin 53,- EUR

**ISSN/Vertriebskennzeichen**
PC Games: ZKZ 12782 ISSN 0947-7810

Vertrieb: DPV Deutscher Pressevertrieb GmbH, Düsternstr. 1-3, 20355 Hamburg, Internet: www.dpv.de
Druck: Quad/Graphics Europe, 120 Pultuska Street, 07-200 Wyszków, Polen



Marquard Media
Deutschsprachige Titel: SFT, WIDESCREEN, PC GAMES, PC GAMES MMORE, PC GAMES HARDWARE, BUFFED, X3, PLAY 4, GAMES & MORE, GAMES AKTUELL, N-ZONE, XBG GAMES, LINUX-MAGAZIN, LINUXUSER, EASYLINUX, RASPBERRY PI GEEK

Internationale Zeitschriften:
Polen: COSMOPOLITAN, JOY, SHAPE, HOT, PLAYBOY, CKM, VOYAGE, HARPER'S BAZAAR
Ungarn: JOY, SHAPE, ÉVA, IN STYLE, PLAYBOY, CKM, MEN'S HEALTH

# Games GARTEN

Fürth ········ 17.-24. Oktober

Unter dem Motto „Game trifft Kunst trifft Natur trifft Kommunikation" wächst für net:works auf dem Hof des Kulturforums ein GamesARTEN, ein Containerdorf im Gartendesign mit zahlreichen Aktionen und Attraktionen rund um das Thema (Video)Games.

## GamesARTEN

Jeder der Container eröffnet neue Räume zum digitalen und analogen Ausprobieren, Spielen und Erfahren:

Virtual Reality – Spieleentwicklung live – 3D-Druck – neue & alte Multiplayer Spiele – Augmented Reality Kunst von Ralf Scheid – Phantasie & Upcycling – spannende Werkstätten.

**Sa. 17.10. ···· 18:00–22:00 ···· STARTup**
**So 18.10 – Sa. 24.10. ···· täglich 15:00–19:00 ····**
**Fr. 23.10. ···· 19:00–22:00 ···· Ü18-Abend**
**Eintritt frei ···· Kulturforum | Vorplatz**

## STARTup

**Der GamesARTEN fährt hoch!**

Rahmenprogramm: Retrobörse – Cosplay Contest – digitaler Kunst – RES-T* Rallye – „Best of" Game Trailer – Case Modding – Virtual Reality – 8-Bit Musik – Foodtruck. Eröffnung mit Oberbürgermeister Dr. Thomas Jung.

**Sa. 17.10. ···· 15:00–22:00 ····**
**Eintritt frei · Kulturforum + Vorplatz**

## GamesARTEN

**für Schulklassen**

Am Vormittag öffnet der Games-ARTEN für Schulklassen ab der 7. Jahrgangsstufe seine Containertüren. Anmeldung erforderlich: **info@connect-fuerth.de**

**Mo. 19.10. – Fr. 23.10. ····**
**Start 10:00 oder 12:00 ···· Dauer: 90 Min. ···· Eintritt frei ····**
**···· Kulturforum | Vorplatz ····**

## Retrospieleabend

**im Rundfunkmuseum**

Das Rundfunkmuseum lädt ein zu Retro-Games! Ein Abend für Alle, die sich dem Charme der Spielekonsolen der 80er und 90er hingeben wollen: von Atari, Nintendo, Sega Mega Drive, bis zur Playstation 2. Einfach hinsetzen und zocken!

**Mi. 21.10. ···· 19:00–23:00 ····**
**···· Rundfunkmuseum ····**
**Kurgartenstr. 37 a ···· 90762 Fürth ····**

## Games und Medien im Wandel der Zeit

**Vortrag von Hans Ippisch (Computec)**

Hans Ippisch ist seit über 25 Jahren in der Gamesbranche in unterschiedlichen Funktionen tätig. Er fing als junger Spieleentwickler an und ist heute COO bei einem der größten Verlage für IT- und Computerspielzeitschriften. An diesem Abend nimmt er die Gäste mit auf eine Reise durch die Geschichte der Games von ihren Anfängen bis heute.

**Fr. 23.10. ···· 19:00 ···· Eintritt frei**
**···· Kulturforum | Kleiner Saal ····**

## Derby 2.0

**Nürnberg & Fürth zocken FIFA**

Nach dem Best-of-Seven-Modus treten Teams aus Nürnberg und Fürth in der wohl populärsten Fußball-Sportsimulation, dem Videogame FIFA, gegeneinander an. Die Spiele können live im Kulturforum und im Künstlerhaus, sowie via Internet verfolgt werden.
Anmeldung & weitere Infos als Spielteam bis 30.09. auf **networks15.de**

**Mo. 19.10. ···· 19:00 ···· Eintritt frei ····**
**Kulturforum ········ Kleiner Saal ········**

## „Pixels"

**Kinofilm, USA, 2015 106 Minuten (OF)**

Außerirdische nutzen real gewordene Versionen von Kultfiguren aus den 80er Videospielen, um eine Invasion auf der Erde zu starten. Sam Brenner (Adam Sandler), ehemaliger Videospiel Champion aus jener Zeit, und seine Mitstreiter sind dabei die einzige Hoffnung gegen Pac-Man, Donkey Kong und Co.

**Do. 22.10. – Mo. 26.10. ····**
**···· Zeiten: www.uferpalast.de ····**
**Kino Uferpalast im Kulturforum ····**

## Ü-18 Abend

An diesem Abend bietet Games-ARTEN unterschiedliche Ü-18 Spiele zum Zocken, Ausprobieren und Zuschauen. Nach Einbruch der Dunkelheit verwandelt sich der Kufo-Vorplatz zum Lasertag-Spielfeld.

**Fr. 23.10. ···· 19:00–22:00**
**···· Eintritt frei ····**
**···· Kulturforum | Vorplatz ····**

**Veranstaltungsort**

Kulturforum Fürth
Würzburgerstr. 2
90762 Fürth
Kulturforum-fuerth.de

**Infos**

**networks15.de**
**facebook.com/GamesARTEN**
**#networks15**

net:works

GamesARTEN ist ein Projekt von net:works | Planung und Durchführung: Jugendmedienzentrum Connect in Zusammenarbeit mit dem Kulturamt der Stadt Fürth

connect Jugendmedienzentrum


Dank an unsere Partner

Stadt Fürth · Rundfunk Museum Stadt Fürth · Deutsche Akademie für Fussballkultur · computec MEDIA · PHANTASIE · SATURN · Fürth Abfallwirtschaft · KURZ · Kulturring C Bildende Kunst in Fürth · Scheid & Partner communications and more www.scheid-partner.com · ERGO Direkt · elan · PION pion one AG www.pion-one.com · Samstag 17.10.2015 Fürth Retro-Börse · KULT · PALAST · NORMA · OBI · frankenmex · Der Beck Lecker. Leben. Leidenschaft · Nürnberg Künstlerhaus im KunstKulturQuartier · Silke Klemt Design Illustration



Gestaltung: silkeklemt.de